MEDIA LOKACYJNE

Ukryte życie obrazów

Anna Nacher

MEDIA LOKACYJNE

Ukryte życie obrazów

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

R E C E N Z E N T
prof. dr hab. Eugeniusz Wilk

P R O J E K T O K Ł A D K I
Agnieszka Kucharz-Gulis

Publikacja sfinansowana przez Uniwersytet Jagielloński ze środków Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej oraz Instytutu Sztuk Audiowizualnych

© Copyright by Anna Nacher & Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego
Wydanie I, Kraków 2016
All rights reserved

Niniejszy utwór ani żaden jego fragment nie może być reprodukowany, przetwarzany i rozpowszechniany w jakikolwiek sposób za pomocą urządzeń elektronicznych, mechanicznych, kopiujących, nagrywających i innych oraz nie może być przechowywany w żadnym systemie informatycznym bez uprzedniej pisemnej zgody Wydawcy.

ISBN 978-83-233-4074-4
ISBN 978-83-233-9372-6 (e-book)

WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
JAGIELLOŃSKIEGO

www.wuj.pl

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego
Redakcja: ul. Michałowskiego 9/2, 31-126 Kraków
tel. 12-663-23-80, 12-663-23-82, tel./fax 12-663-23-83
Dystrybucja: tel. 12-631-01-97, tel./fax 12-631-01-98
tel. kom. 506-006-674, e-mail: sprzedaz@wuj.pl
Konto: PEKAO SA, nr 80 1240 4722 1111 0000 4856 3325

Spis treści

WSTĘP
Poza reprezentacjonizm: o obrazach „zagnieżdżonych” w świecie . 7
Poza reprezentacjonizm: geografia humanistyczna . 15
Poza reprezentacjonizm: ku performatywnej teorii obrazu? . 20
Inne ścieżki niereprezentacjonistyczne . 25
Mediacja, czyli współbycie ze światem . 27

ROZDZIAŁ PIERWSZY
Postmedia – laboratoria społecznej wyobraźni . 35
Kondycja postmedialna – czy tylko cyfrowość? . 37
Kondycja postmedialna: wątpliwość medialnych ontologii . 43
Kondycja postmedialna: ku transwersalności rewolucji molekularnej . 49

ROZDZIAŁ DRUGI
Między mediami a mediacją – na krawędzi obrazu . 59
Ku obrazom zagnieżdżonym . 61
Od *ubicompu* do *everyware* – w stronę „cyfrowego systemu nerwowego” . 65
Strefy przejścia: łączność bezprzewodowa jako współbycie ze światem . 70
Transduktywność *ubicompu*: mapowanie komunikujących się przedmiotów . 78

ROZDZIAŁ TRZECI
Media lokacyjne jako plac budowy . 87
Technologie medialne jako plac budowy . 89
Sztuka mediów lokacyjnych – genealogia technologiczna: między krytyką techniki a laboratorium innowacji . 94
Genealogia dyskursywna – między utopią „bezszwowej technologii komputerowej” a dystopią „obiektów do śledzenia” .

ROZDZIAŁ CZWARTY
Spacer jako praktyka artystyczna – kryzys reprezentacjonizmu, sieciowy obiekt sztuki i dryf zapisany w danych 117
Krótka historia artystycznych spacerów 118
Land art – między oznaczaniem a nieuchwytnością artystycznych praktyk przestrzennych 122
Transwersalność doświadczenia wizualnego u Roberta Smithsona 126
Dryfy i antyspacery . . . . . .
Dryf w świecie cyfrowych śladów 133
Dyskursywizacja działań przestrzennych . . . . . .

ROZDZIAŁ PIĄTY
Wyobraźnia kartograficzna – ku obrazom procesualnym (mapowanie partycypacyjne i neogeografia) 149
Cyfrowe obrazy jako laboratorium wiedzy . . . . . .
Środowisko Google Maps – o co toczy się gra . . . . . .
Między mapowaniem partycypacyjnym a mapą jako medium wypowiedzi artystycznej – kartografia krytyczna w praktyce 16
Neogeografia, cyberkartografia i zwrot procesualny . . . . . .

ROZDZIAŁ SZÓSTY
W stronę transduktywnej teorii obrazu – obrazy „zagnieżdżone” jako wymiana energii z otoczeniem . . . . . .
Gibsonowska teoria afordancji . . . . . .
Transdukcja, czyli sztuka wyłaniania . . . . . .
Transdukcja, czyli sztuka artykulacji . . . . . .

BIBLIOGRAFIA . . . . . .

INDEKS RZECZOWY . . . . . .

INDEKS OSOBOWY . . . . . .

Poza reprezentacjonizm: o obrazach „zagnieżdżonych” w świecie

Przekonanie o kryzysie reprezentacji w obliczu obrazów elektronicznych nie jest niczym nowym. Okres fascynacji teorią Jeana Baudrillarda z pojęciem symulakrum odmienianym przez wszystkie przypadki i (nad)używanym we wszelkich konfiguracjach przyniósł w rezultacie raczej kulturoznawczą bezradność wobec domeny cyfrowo (lub coraz częściej hybrydowo) generowanego obrazu niż pełniejsze zrozumienie zjawiska. Bezradność opisu towarzyszy zwłaszcza formom obrazowym o zanieczyszczonym charakterze, sytuującym się na pograniczu przestrzeni fizycznej, usieciowionej informacji przetwarzanej w sposób automatyczny lub quasi-automatyczny i komputerowo generowanej wizualizacji. Wiele przemawia za tym, że toniemy w powodzi obrazów, a jednocześnie w warunkach kultury cyfrowej i sieciowej nasze zaufan do ich ontologicznego fundamentu ulega drastycznemu nadszarpnięciu. W ten sposób kiełkuje podejrzenie, że dominacja cyfrowych form wizualnych (przywoływana niemal odruchowo i traktowana jako pewnik przy każdej powierzchownej próbie opisu współczesnej mediasfery) ma charakter pozorny.

Książka rodziła się na przestrzeni kilku lat, kiedy środowisko mediów sieciowych ulegało dynamicznym zmianom. Niemal wszystkie rozdziały noszą ślady koniecznego uwzględniania tymczasowości i nietrwałości rozwiązań oraz zmienności mediasfery, w której funkcjonujemy, ni wyłączając proliferacji nowych rozwiązań technicznych w tym zakresie. Na przestrzeni ostatnich paru lat mnożyły się modele smartfonów tablety i czytniki e-booków – z modnego fetysza i obiecującego gadżetu stanowiącego forpocztę nowej ekologii medialnej – stały się bardzo szybko zwyczajną codziennością; nowe standardy łączności komórkow

zastępowały starsze, mniej wydajne, jeśli chodzi o transfer danych; cy
kulowały kolejne wersje narracji o „TEJ apce" (*killer app*); odchodziły
w przeszłość serwisy i platformy (wśród najbardziej spektakularnych
klęsk można byłoby wymienić MySpace i – nigdy właściwie niezrealizo
wany w takim zakresie, w jakim zakładano – serwis Google+); na krót
ko pojawiały się nowe (przykładem takiej „komety" mógłby być portal
Ello, który pod koniec 2014 roku przemknął przez magazyny informa
cyjne poświęcone technicznym nowinkom jako obietnica zastąpienia
Facebooka). Konwulsyjny rytm zmian dotyczy prawie każdej domeny
współczesnej sieci, nie wykluczając praktyk obrazowych, o których tu
taj piszę, co będzie widoczne szczególnie na przykładzie narzędzi ma
powych udostępnianych przez firmę Google, poczynając od 2005 roku.
Gwałtowne zmiany dotyczą w tym okresie zwłaszcza zaś tego, co okre
ślam mianem „obrazów na krawędzi" i co rozgrywa się głównie w śro
dowisku internetu rzeczy. Sam internet od dawna nie jest już zresztą
„nowym" medium – stał się raczej oczywistym spoiwem łączącym hy
brydowe elementy naszej zakodowanej codzienności. Wyrazem tego
procesu jest choćby coraz popularniejsza praktyka ortograficzna: pisz
my już raczej internet niż Internet, podążając tropem telewizji, radia
czy filmu – ale także infrastruktury organizującej życie na najbardziej
przyziemnym poziomie: kanalizacji, wodociągów czy ogrzewania. Jed
nym słowem – internet uległ modyfikacji i z TEJ szczególnej, niezwy
kłej, nowej, niosącej wiele obietnic (cyber)przestrzeni stał się zwykłą s
cią – jak wiele innych, które regulują nasze życie na różnych poziomac

Głównym bohaterem moich dociekań są media lokalizacji i rozmaite
formy cyberkartografii, pojawiające się zarówno w polu sztuki mediów
jak i w codziennych zastosowaniach. Książka nie rości sobie prawa do
kompletnego i wyczerpującego opisu całości domeny obrazu cyfrowe
go – zważywszy na rozległość obszaru, różnorodność form wizualnych
i mnogość zagadnień taki zamysł byłby planem karkołomnym i z góry
skazanym na niepowodzenie. Nie zamierzam także tworzyć spójnej i c
łościowej nowej teorii obrazu sieciowego[1] – uważam bowiem, że taka

[1] Takie próby oczywiście się pojawiają – najświeższą propozycją jest książka Remi Marie
i Ingrid Hoelzl *Softimage. Towards a New Theory of the Digital Image*, Intellect, Bristol-
Chicago 2015. To interesująca pod wieloma względami propozycja, ale nowatorstwo
proponowanej teorii jest mocno wątpliwe. Autorki opisują wprawdzie nowe fenomeny
i nowe sytuacje obrazu cyfrowego (m.in. obrazy w przestrzeni hybrydowej czy fotografi
cyfrową), ale stosowana siatka pojęciowa nie wykracza poza dobrze znane punkty od-

jednolita „superteoria” nie jest możliwa ze względu na zmienność środowiska oraz wspomnianą już różnorodność fenomenów w jego obrębie. Próba dokładniejszego uchwycenia niewielkiego wycinka tej boga sfery upewniła mnie zresztą, że jest ona w istocie rzeczy znacznie bar dziej wewnętrznie złożona, niż można byłoby sądzić. Stąd też moja nie ufność do tych ujęć teoretycznych, które upatrują w cyfrowości i przede wszystkim ujednolicenie na poziomie ontologicznym i naczelne meta- medium współczesności. Mając nadzieję, że moja próba otworzy pew- ne nowe ścieżki badawcze, chcę raczej zaproponować nowy język opis i nowe metafory. W miejsce języka zakorzenionego w reprezentacjo- nizmie, który rządził opisem tradycyjnych mediów audiowizualnych (w tym także cyfrowych), takich jak film, wideo, telewizja czy wczesny etap internetu, oferuję pojęcia wskazujące na odmienny sposób wiąza nia obrazów z rzeczywistością. Podstawowa różnica polega na tym, że te obrazy są w nią często integralnie włączone, choć sposoby łączenia bywają niestabilne i rozproszone.

Koniecznie trzeba tutaj zaznaczyć, że sfera, o której piszę, zawiera t że obrazy typowe dla posthumanistycznego świata: generowane przez zautomatyzowane procedury przetwarzania danych pobieranych z sen sorów i komunikujących się przedmiotów. Pojawiają się obok ludzkich aktorów, niejako poza obszarem ludzkiej świadomości i intencjonalno- ści. Włączam zatem w moje rozważania formy sprawczości o charakte informatycznym: kod (oprogramowanie) i algorytmy. Te ostatnie decy dują o – jak się rzekło – często w pełni zautomatyzowanych procedura generowania cyfrowych obrazów, ich trajektoriach oraz transwersalny potencjale, czyli na przykład o wędrówce przez rozmaite platformy dy trybucji. Koncentruję się przede wszystkim na takich formach obrazo- wych, których rozumienie nie jest możliwe bez uwzględnienia całego środowiska, w jakim się rodzą – chodzi o różnorodne formy cyber kart graficzne, pojawiające się zarówno w sztuce mediów, jak i w zwykłych praktykach życia codziennego. „Środowisko” rozumiem jednak bardzo szeroko – wraz z porządkiem określanym dzisiaj jako „postmedialny” oraz łącznością bezprzewodową, stanowiącą niejako naturalne „podgl

niesienia. Książka, której nie można odmówić wielu interesujących spostrzeżeń, mieści się jednak raczej w tym, co nazwałabym reprezentacjonizmem poszerzonym (w grun- cie rzeczy chodzi o pewien *update* paradygmatu, nie zaś jego radykalne przemyślenie, do czego zachęcają formy obrazowe poddane analizie przez autorki).

ich narodzin i cyrkulacji. Innymi słowy, będą to obrazy o złożonej gene
alogii, która pozostaje w zasadniczym związku nie tylko z tym, co i jak
znaczą, ale może przede wszystkim z tym, jak działają w świecie. Idąc
radą Roba Kitchina, Chrisa Perkinsa i Martina Dodge'a – i będąc wierna
przekonaniu, że formy obrazowe, o których piszę, wymagają dopasow
nych do ich specyfiki narzędzi teoretycznych – skupię się raczej na on
togenezie niż ontologii obrazów cyfrowych[2]. Pojęcie ontogenezy
odnoszę do uściśleń zaproponowanych przez Jeremy'ego W. Crampto-
na, badacza z kręgu geografii humanistycznej. Przywołuje on przy tej
okazji platońskie pojęcie *chory*, które oznaczało trzeci element w proc
sie powstawania wszechświata, „coś takiego, co łonem swym obejmuj
wszystko, co powstaje – coś jakby płaszczyzna"[3]. Stale czytamy u Plato-
na: „Ona jest masą plastyczną dla wszystkiego: zmienia się i przekszt
ca pod wpływem tego, co w nią wchodzi. I wydaje się dzięki temu raz
taka, raz inna"[4]. W. Crampton dodaje zaś, że tak właśnie należy rozu-
mieć ontogenzę – jako *locus* i proces narodzin, wyłaniania się i powsta
wania. Oznacza to ni mniej, ni więcej, tylko mocniejsze uwzględnienie
lokacji narodzin sieciowych obrazów w bardzo szerokim znaczeniu. Sta
moje szerokie rozumienie środowiska, w jakim wyłaniają się i cyrkulu-
ją sieciowe obrazy, których interpretację opieram przede wszystkim n
podejściach procesualnych. Istotna okaże się także – w kontekście mo
jej metafory obrazu zagnieżdżonego zbudowanej na pojęciach zaczerp
niętych m.in. od francuskiego filozofa technologii Gilberta Simondo-
na – cecha *chory*, która stanowi oś licznych filozoficznych reinterpreta
tego pojęcia: jej specyficzna responsywność i podatność na przekszta-
cenia. Inni autorzy dodają bowiem, że proces ontogenezy jest kontyn-
gentny i nacechowany emergencją, będąc wypadkową relacji między
aktorami ludzkimi a pozaludzkimi zakorzenionymi w zróżnicowanych
praktykach. W ten sposób odbywa się „produktywne i podtrzymywa-
ne »tkanie« świata"[5]. W moim ujęciu ontogeneza jest kształtowana na

---

2 R. Kitchin, Ch. Perkins, M. Dodge, *Thinking about maps* [w:] tychże (red.), *Rethinking Maps*, Routledge, London–New York 2009.

3 Platon, *Timaios*, przeł. W. Witwicki, 49B [w:] Platon, *Dialogi*, Wydawnictwo Antyk – Marek Derewiecki, Kęty 2005, s. 700.

4 Tamże.

5 B. Anderson, P. Harrison, *The Promise of Non-Representationalist Theories* [w:] tychże (red.), *Taking-Place: Non-Representational Theories and Geography*, Ashgate, Farnham Burlington 2010, s. 8.

wzór procesu indywiduacji, tak jak opisał go G. Simondon, posługując się figurą transdukcji, i zachodzi w kontinuum, gdzie obiekty są włączone w środowisko, nie zaś od niego oddzielne. Pomocne w takim rozumieniu środowiska będzie dla mnie pojęcie afordancji zaproponowane przez Jamesa J. Gibsona, co rozwinę oddzielnie w zamykającym rozdziale. „Obiekty” rozumiem przy tym w sensie nadanym temu pojęciu przez tzw. płaską ontologię, wypracowaną na gruncie filozofii zorientowanej na obiekt, choć jest to dla mnie ogólny, nie zaś szczegółowy, punkt odniesienia. Innymi słowy, chodzi tutaj o ontologię, która nie uprzywilejowuje żadnej całości jako źródła istnienia – mówiąc krótko, wszystkie całości w świecie stają się obiektami[6] (*objects*)

Taka zatem jest – najogólniej rzecz ujmując – podstawa mojej decyzji o przesunięciu w tło tradycyjnych form analizy koncentrujących się na aspektach czysto obrazowych, choćby na mapie jako tekście kultury. Jest zatem rozumieć ukryte życie obrazów w mediach lokacyjnych. Chodzi przede wszystkim o to, co zazwyczaj pozostaje schowane w cieniu, jeśli w analizie poprzestajemy na samych tylko obrazach: interfejsach, mapach, diagramach, odrywając je zarówno od środowiska, w którym się rodzą i krążą, jak i od procesu ich kształtowania. Zasadniczym przedmiotem moich rozważań, jak już wspomniałam, jest przede wszystkim obrazowanie towarzyszące mediom lokalizacji (wraz z cyberkartografią), ale nie sposób – jak pokazuję – abstrahować przy tej okazji od obszarów z którymi są powiązane: od internetu rzeczy czy ograniczonej, ale realnie funkcjonującej wersji paradygmatu *ubicomp* (opartej na mediach mobilnych i rzeczach wyposażonych w zdolności komunikacyjne). Nie będę jednak koncentrować się oddzielnie na złożonym i bogatym środowisku aplikacji mobilnych – moim celem jest tutaj bardziej próba wypracowania pewnego języka teoretycznego w spotkaniu z formami obrazowymi mediów sieciowych niż ich pełna i wyczerpująca klasyfikacja. Z tego względu poświęcam więcej uwagi jednym formom (na ogół – mapom i mapowaniu), mniej zaś innym (pozostawiam na boku nie tylko aplikacje mobilne, ale i kwestię opartych na lokalizacji mediów społecznościowych, które są bodaj najlepiej opisanym aspektem geomediów).

Obrazowanie w mediach lokalizacji ma wiele wspólnego z generalną klasą form, jaką jest wizualizacja informacji, która zaczyna odgrywać

---

[6] Odwołuję się zwłaszcza do projektu płaskiej ontologii zarysowanej przez L.R. Bryanta; por.: tegoż, *The Democracy of Objects*, Open Humanities Press, Ann Arbor 2011.

dominującą rolę we współczesnej kulturze wizualnej. Moje przykłady zostały zaczerpnięte ze zróżnicowanych rejestrów (od projektów artystycznych przez przykłady aktywizmu sieciowego po formy użytkowe) i mają odmienne statusy ontologiczne (w rozmaity sposób lokują się na przykład na osi rozciągającej się między reprezentacją a symulacją i modelowaniem). Łączy je jedno: ich badanie i interpretacja w ramach paradygmatu reprezentacjonistycznego powodują, że z pola widzenia znikają ważne uwikłania kulturowe, polityczne i techniczne. Te trzy obszary nie mogą być jednak traktowane jako odrębne od procedur reprezentacji. To lekcja, którą przerobiliśmy wraz ze znaczącymi dyskusjami w obrębie badań kultury wizualnej w pierwszej dekadzie XXI wieku. Próba rozwikłania tych złożonych związków – w przypadku form cyberkartografii – wyłącznie za pomocą analizy polityk reprezentacji jest jednak niewystarczająca. Paradygmat reprezentacjonistyczny – wyłączający obrazy cyfrowe z ich złożonych środowisk – nie pozwala na pełne zrozumienie funkcji, jaką pełnią w dzisiejszej kulturze medialnej. Nie wyjaśnia choćby jednej z ich najważniejszych cech: podatności na proliferację i wzmożone rozprzestrzenianie w sieciowym środowisku. Chcę zatem przede wszystkim zaproponować język opisu pozwalający zweryfikować podział na obraz i rzeczywistość wpisany w reprezentacjonizm – podążę tutaj jednak w zupełnie innym kierunku, niż proponowały to ujęcia inspirowane teorią symulacji J. Baudrillarda. Wychodząc z propozycji J.J. Gibsona z jednej strony oraz G. Simondona i filozofii procesu z drugiej, będę traktować obraz, dane, na podstawie których powstaje, technologie medialne będące jego środowiskiem i czynniki sprawcze zaangażowane w jego wyłonienie się jako system na krawędzi stabilności, który Simondon nazywał „metastabilnym"; z zalążkiem i potencjalnością pierwszego ruchu prowadzącego do transduktywnego wyłaniania się bytów. Formy obrazowe będą jednocześnie ogniwem procesu mediacji – w tej radykalnie procesualnej wizji mediasfery podążam bowiem tropem (choć niezupełnie wiernie) Sarah Kember i Joanny Żylińskiej oraz zaproponowanego przez nie pojęcia mediacji, które miałoby zastąpić „media" – zbyt stabilne i zbyt mocno związane z reprezentacją rozumianą w rozpięciu między rzeczywistością a obrazem[7]

[7] S. Kember, J. Żylińska, *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*, MIT Press, Cambridge–London 2012.

Jednocześnie jednak moja propozycja nie do końca sytuuje się w ramach badań nad kulturą wizualną – nurtu, który wyraźnie zarysował się już w polskim kulturoznawstwie. Tego rodzaju namysł nad kartografią jest wszak dosyć wyraźnie obecny. Wystarczy wspomnieć choćby o niektórych wątkach z powodzeniem rozwijanych na gruncie kartografii krytycznej, będących w gruncie rzeczy krytyką znaczących dlań metafor wizualnych, jak weryfikacja spojrzenia z góry[8]. Z tych wspomnianych już powodów przedmiotem mojego zainteresowania nie jest historia kartografii widziana z perspektywy przemian jej zróżnicowanych form reprezentacji i funkcji, z jakimi geowizualizacja była związana na przestrzeni dziejów[9], podobnie jak historia mapy jako tekstu kultury[10]. Z pewnością jest to interesujący aspekt zagadnienia, wart dalszej analizy – zwłaszcza jeśli chodzi o uwzględnienie form kartografii spoza świata zachodniego, często obejmujących inne niż wizualny rejestry sensoryczne i opartych na odmiennych koncepcjach czasu czy zupełnie odmiennych topologiach (prominentnymi mogą być tutaj przykłady mapowania stosowanego przez australijskich Aborygenów[11]). W tym

[8] Por. zwłaszcza prace: J.B. Harley, *Text and Context in the Interpretation of Early Maps* [w:] tegoż, *The New Nature of Maps. Essays in the History of Cartography*, Johns Hopki University Press, Baltimore–London 2001; tegoż, *Deconstructing the Map* [w:] T.J. Barn J.S. Duncan (red.), *Writing Worlds: Discourse, Text, and Metaphor in the Representatio of Landscape*, Routledge, New York–London 1992.

[9] Istnieje oczywiście mnóstwo klasycznych opracowań z tego zakresu, wśród których na uwagę z pewnością zasługują takie tytuły, jak: N.J.W. Thrower, *Maps & Civilization. Cartography in Culture and Society*, The University of Chicago Press, Chicago–London 1972 czy pięciotomowa, monumentalna praca pod redakcją J.B. Harleya, D. Woodwarda i M.G. Lewisa: *The History of Cartography*, University of Chicago Press, Chicago–London 1998.

[10] Przykładów takich prac dostarcza również rodzima humanistyka. Por. m.in.: I. Piotrowsk *Słowo, obraz, terytorium. W stronę kulturowej analizy map* [w:] G. Godlewski i in. (red.) *Słowo/obraz. Almanach antropologiczny* 3, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego Warszawa 2010; E. Konończuk, *Mapa w interdyscyplinarnym dialogu geografii, historii teratury*, „Teksty Drugie” 2011, nr 5; P. Luczys, *Przechodnia podmiotowość, czyli od pr miotu do aktanta i z powrotem. Anamorficzność narracji kartograficznych*, „Kultura Pop larna” 2010, nr 3–4 (29–30). Obszerne ujęcie kategorii map i mapowania oferuje książk Elżbiety Rybickiej, gdzie autorka analizuje związki literatury z miejscem i przestrzenią; por.: E. Rybicka, *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktyk literackich*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2014. Bardzo interesującą propozycją jes także łączący zróżnicowane rejestry wypowiedzi esej Andrzeja Niewiadomskiego: *Mapa Prolegomena*, Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”, Lublin 2012.

[11] Przykładem historii kartografii pisanej w perspektywie krytycznej wobec etnocentryzmu „naukowej” kartografii i wskazującej na równorzędność dyskursów mapowania

także o tych przemianach pamiętać, analizując niektóre ze współczes-
nych wizualizacji jako przełomowe czy nowatorskie. W istocie często
powtarzają one dobrze znane wzorce wczesnej kartografii lub nawiązu
ją do nich. Powód, dla którego mniej interesują mnie zmiany form re-
prezentacji, ma związek z przekonaniem, które legło u samych podsta
niniejszej książki, że opis form obrazowych w mediach sieciowych nie
może się zatrzymać na poziomie samej reprezentacji, musi dialogiczn
(nie popadając w pułapki determinizmu technologicznego, o co nietru
no) uwzględniać zmianę środowiska medialnego, także tę zachodzącą
na poziomie materialnym. To dlatego rozpoczynam książkę od zary-
sowania dosyć szerokiej ramy – przyglądam się kategorii postmediów
i kondycji postmedialnej, zarówno na poziomie metateoretycznym, jak
i na poziomie faktycznych zmian technologii medialnych zachodzącyc
od lat siedemdziesiątych XX wieku do drugiej dekady XXI stulecia. Aby
jednak nie paść ofiarą wspomnianej pułapki, posiłkuję się metaforą pla
cu budowy zaczerpniętą od Bruno Latoura i Henri Lefebvre'a. To właś-
nie niestabilność technologii medialnych oraz ich nieoczywiste linie
rozwojowe – będące pochodną dynamicznych związków między tym,
co społeczne, techniczne i wyobrażeniowe – stanowią dla mnie jeden
z rysów definiujących zarówno media lokacyjne, jak i całe środowisko
internetu rzeczy i postbiurkowej technologii komputerowej.

Bezpośrednim *locus* wyłaniania się obrazów w mediach lokacyjnych
jest łączność bezprzewodowa – rzadko poświęca się jej więcej uwagi
w rodzimych analizach mediów. W moim ujęciu stanowi zaś zasadni-
cze ogniwo obrazowej indywiduacji. Decyduje o rozproszeniu funda-
mentu ontologicznego medium, określając postmedialną charaktery-
stykę opisywanych fenomenów i umożliwia jednocześnie zagnieżdżan
obrazów w rzeczywistości. W kolejnych rozdziałach skupiam się na ba
dziej konkretnych praktykach: kluczowe stają się dla mnie strategie a
tystyczne oparte na przemieszczaniu, wypracowane w łonie land artu
i w ramach ruchu sytuacjonistycznego. Z perspektywy dzisiejszego śro
dowiska medialnego – wraz z nieuchronną dyskursywizacją przestrzen

---

poza zachodnim kręgiem kulturowym jest wspomniana już pięciotomowa *The History of Cartography* pod redakcją J.B. Harleya, D. Woodwarda i M.G. Lewisa; por. także: D. Turnbull, *Maps Are Territories: Science Is an Atlas: A Portfolio of Exhibits*, University of Chicago Press, Chicago 1993; tegoż, *Masons, Tricksters and Cartographers: Comparative Studies in the Sociology of Scientific and Indigenous Knowledge*, Routledge, London–New York 2003.

zakodowanej, nasyconej oprogramowaniem oraz technologiami śledze
nia danych i ich użytkowników – zasadne są dla mnie pytania o przyda
ność owych genealogii. Nawet jeśli logika ciągłości i zmiany jest w od-
niesieniu do mediów sieciowych niełatwa do prześledzenia i jeszcze
trudniejsza do opisania. Inną konkretną praktyką, której poświęcam
więcej uwagi, jest mapowanie partycypacyjne i kryzysowe, oparte na
oprogramowaniu i protokołach umożliwiających kolaboratywne prze-
twarzanie danych (często zautomatyzowane). Stanowi ono pole wspól
ne zarówno dla wielu działań artystycznych, jak i dla aktywności oby-
watelskiej. To na tym przykładzie bodaj najwyraźniej widać, jak obraz
staje się nie tylko formą zagnieżdżoną w rzeczywistości, ale i miejscem
wielu wymian energetycznych z otoczeniem, włączając w to otoczenie
pozaludzkie, złożone ze sprawczości o charakterze cyfrowym (np. al-
gorytmów opracowania danych).

Poza reprezentacjonizm: geografia humanistyczna

Jak zatem rozumieć to, że punkt zainteresowania przesuwa się w mo-
ich analizach ze znaczeń obrazów i samych obrazów na to, jak działają
one w świecie (i jak się wyłaniają)? Częściowo tłumaczy to moja głów-
na inspiracja, wewnętrznie zróżnicowany zestaw teorii niereprezenta-
cjonistycznych (taki przyjmuję odpowiednik dla angielskiego określe-
nia *non-representational*) w kształcie proponowanym m.in. na gruncie
geografii humanistycznej oraz performatyki. Pisząc o „teoriach”, będę
posługiwać się liczbą mnogą tam, gdzie odnoszę się do ich rozmaitych
wersji ukształtowanych w różnych obszarach humanistyki, liczbę poje-
dynczą zastosuję zaś, pisząc o konkretnej wersji takiego podejścia. Te
rie niereprezentacjonistyczne są odpowiedzią na problemy, jakie rodz
konstruktywizm społeczny wprowadzający ostre rozróżnienie między
znaczeniem (sensem) a rzeczywistością (światem). Mówiąc najbardzie
ogólnie, podejścia konstruktywistyczne były zainteresowane głównie
problematyką konstruowania przestrzeni symbolicznej i jej wpływu
na istniejące w świecie społecznym nierówności. Ben Anderson i Paul
Harrison podkreślają, że w geografii humanistycznej teoria nierepre-
zentacjonistyczna jest rekonfiguracją trzech głównych przekonań, ja-
kie wniósł konstruktywizm społeczny: „że reprezentacja ma znaczenie
że porządek społeczny nie jest niezmienny i że sygnifikacja wiąże się

z tym, co pozalingwistyczne[12]. Rekonfiguracja będzie polegać na przeniesieniu punktu ciężkości na zainteresowanie praktykami i działaniami, a także afektami, ucieleśnieniem i relacjami z otoczeniem. B. Anderson i P. Harrison piszą: „nacisk na niereprezentacjonistyczną podstawę myślenia oznacza, że punkt ciężkości przesuwa się na źródła działania rozumiane nie w kategoriach kognitywnej deliberacji czy siły woli, ale bardziej w znaczeniu terminów ucieleśnionych, zanurzonych w środowisku afordancji, dyspozycji i nawyków"[13]. Dla mnie oznacza to potrzebę myślenia o obrazach sieciowych właśnie w kategorii ich sprawczości (rozumianej w kłączowym układzie z ludzkimi i pozaludzkimi czynnikami). Jest to jednak sprawczość innego rodzaju niż ta proponowana przez W.J.T. Mitchella badającego poetykę przedstawień i dlatego stawiającego pytania, które nie dotyczą „po prostu tego, co znaczą lub robią, lecz tego, czego chcą – czego od nas żądają i jak powinniśmy odpowiadać na te żądania"[14]. Interesuje mnie sprawczość rozumiana

---

12 B. Anderson, P. Harrison, *The Promise of…*, s. 6 (jeżeli nie zaznaczono inaczej, tłumaczenia fragmentów obcojęzycznych są mojego własnego autorstwa). Jest swoją drogą ciekawe, że teoria ANT, krytykując konstruktywizm społeczny, jest jednocześnie próbą „odzyskania" samego konstruktywizmu jako generalnej postawy badawczej; por.: B. Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, przeł. A. Derra, K. Abriszewski, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2010.

13 Tamże, s. 7.

14 W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy?*, przeł. Ł. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013, s. 29. Różnice dzielące mnie od Mitchella określają jednocześnie, dlaczego nie lokuję swoich rozważań w obrębie badań nad wizualnością. Głównym powodem jest to, że nie zajmuję się raczej poetyką przedstawień wizualnych. Choć w rozważaniach Mitchella jest sporo „miejsc wspólnych" z moim wywodem, to bliższa introspekcja wykazuje, że są one wspólne tylko pozornie. I tak: Mitchellowskie rozróżnienie na „obraz", „przedstawienie" i „medium" uważam za typowe dla powidoku reprezentacjonistycznego badania obrazów. Nie uwzględnia ono przede wszystkim ciągłości między owymi trzema konstytuentami. Zwłaszcza rozróżnienie na „obraz" i „przedstawienie" ujawnia głębokie pęknięcie i aporię, jaka nieuchronnie się rodzi, kiedy w ten sposób próbujemy badać obrazy cyfrowe i sieciowe – wyłania się ona właśnie z rozdzielenia na świat z jednej i obraz z drugiej strony. Kategoria „medium" jest w tym układzie nieco rozpaczliwym gestem „łatania" tego „podziurawionego" uniwersum. Choć Mitchell podkreśla, że media należy rozumieć jako środowisko (z inspiracji teorią Niklasa Luhmana, która sama rodzi kilka podstawowych problemów, będąc opartą na pominięciu ucieleśnionych praktyk i nadto deterministyczną), to sam najczęściej przemilcza aspekty techniczne sieciowych środowisk obrazowych (pomijając zresztą w zasadzie ten typ obrazów w swoich analizach). Krótko mówiąc, teoria obrazu Mitchella najlepiej pokazuje, dlaczego zamiast statycznej i parcjalizującej rzeczywistość kategorii medium potrzebujemy procesualnego rozumienia tych fenomenów, jakie wnosi pojęcie mediacji S. Kember i J. Żylińskiej. W zasadzie cały rozdział *Zwracanie się do mediów* jest momentem, w którym Mitchell

posthumanistycznie (na razie pozostawię to określenie na dosyć dużym poziomie ogólności), a więc rozumiana nie tylko jako intencjonalna aktywność ludzkich podmiotów, ale mająca związek przede wszystkim właśnie z owymi „afordancjami, dyspozycjami i nawykami”. Moje rozumienie tych trzech elementów obejmuje także czynniki pozaludzkie, zatem rozumiem przez to np. warunki łączności bezprzewodowej, protokoły komunikacyjne stanowiące o możliwościach przetwarzania danych i cyrkulacji map, ucieleśnione praktyki kulturowe (chodzenie) czy postmedialny „stan skupienia” materialnych systemów inskrypcji. Ten ostatni aspekt wyjaśnia, dlaczego jestem daleka od teorii systemo i ujęcia medium jako „systemu” właśnie – postmedialność wskazuje n kontyngentność, płynność i niestabilność fundamentów ontologicznyc tego, co uważamy za medium. Jest to bowiem nieustanna gra „modyfi kacji i wzajemności ze środowiskiem”[15], w której działania są rozumiane nie jako „jednokierunkowy trakt biegnący od aktora do przedmiotu jego działania, od aktywnego bieguna ku pasywnemu czy wreszcie od umysłu do materii, ale jako zjawisko relacyjne”[16], wyłaniane, dodają Anderson i Harrison, przez liczne wymiany i interakcje między aktorami-obiektami a środowiskiem.

Jedną z najwcześniejszych w polu geografii humanistycznej prób wyartykułowania, na czym polega podejście niereprezentacjonistyczne, jest książka Nigela Thrifta *Spatial Formations*. Autor traktuje w niej społeczeństwo i zjawiska społeczne jako „rozciągające się w przestrzeni i czasie sieci praktyk”[17]. To tutaj właśnie N. Thrift wprost wyraził swój sceptycyzm co do reprezentacji rozumianej jako pojedyncza forma zastępująca swoje odniesienie w rzeczywistości. *Spatial Formation*

---

sytuuje się niemal na krawędzi idiomów, o ułamek kroku przed wkroczeniem w orbitę refleksji stawiającej na procesualność i dynamiczne rozumienie mediów (zwłaszcza tam, gdzie pisze o mediach jako przestrzeni, życiu obrazów, obrazach „prowadzących namysł nad własną naturą” [s. 239] czy – wreszcie – o tym, że teoria mediów musi pytać o to, co robią media). Nigdy jednak tego progu nie przekracza; tym, co go więzi, jes zbyt statyczne rozumienie medium: „Medium może znaleźć się po obu stronach podziału system/otoczenie: jest **systemem przenoszenia przekazów za pomocą mat nego nośnika** do odbiorcy lub przestrzenią, w której mogą rozwijać się formy” (s. 237 [podkr. moje – A.N.]. Pomijam już kwestię samego rozumienia autopojezy, w której istotniejsze znaczenie ma, jak się wydaje, kwestia relacji między obserwatorem a syste mem (a zwłaszcza kwestia tzw. obserwatora drugiego stopnia).

15 B. Anderson, P. Harrison, *The Promise of…*, s. 7.

16 Tamże.

17 N. Thrift, *Spatial Formations*, Sage, London–New Dehli 1996, s. 4.

to jednak przede wszystkim książka zainteresowana praktykami, działaniami i sprawczością, i w takich kategoriach prezentująca świat społeczny. Nic dziwnego zatem, że proponowana przez autora mapa myś niereprezentacjonistycznej obejmuje bardzo różnych autorów zainteresowanych przede wszystkim aktywnością, relacjami i interakcjami w wielu sferach rzeczywistości społecznej. Thrift przywołuje m.in. Lwa Wygotskiego, dialogiczność Michaiła Bachtina, teorię autopojezy Francisca Vareli i Humberta Maturany oraz – ważnej także dla mnie – psychologii ekologicznej i afordancji Jamesa Jerome'a Gibsona. Uwzględni również interesującą książkę Michaela Taussiga z 1993 roku, poświęconą kategorii mimesis, odnoszonej jednak do ucieleśnionej praktyki naśladowania i rozumianej za Walterem Benjaminem jako próba wejścia w rolę Innego[18]. Thrift jednocześnie wyraża istotne zastrzeżenie, o którym przy tej okazji nie można zapominać (powtarzają je także Anderson i Harrison): podejście nazywane niereprezentacjonistycznym nie oznacza antyreprezentacjonizmu. Pojęcie reprezentacji pozostaje ważnym punktem odniesienia, ale chodzi – według Thrifta zainteresowanego przede wszystkim badaniem społecznym – o usytuowanie go w szerszym procesie zdobywania czy tworzenia wiedzy. W rezultacie Thrift poddaje radykalnej reinterpretacji kilka zasadniczych pojęć namysłu nad kulturą, m.in. podmiotu, przestrzeni czy działania. Interesujące jest, że to, co tradycyjnie nazywamy mediami, stanowi dla niego „emblemat kompresji czasu i przestrzeni"[19], wyłoniony m.in. za sprawą praktyk, które „osadzały się w ciągu wielu, wielu lat i które zawierają wszelkie dyskursywne i przeddyskursywne reakcje na przestrzenne i czasowe ekstensje sieci społecznej oraz próby ich zrozumienia"[20]. Nie jest to tylko powierzchowna zmiana języka – chodzi raczej o radykalną zmianę sposobu myślenia: w tym przypadku o mediach nie jako obiektach, ale jako o sedymentacjach praktyk, znajdujących się zresztą w nieustannym ruchu i podlegających mu. To cenne spostrzeżenie, przypominające nieco moją metaforę zagęszczenia, którą rozwinę w dalszych rozdziałach, i zbliżone do takiego rozumienia mediów,

---

18 M. Taussig, *Mimesis and Alterity. A Particular History of the Senses*, Routledge, New York–London 1993. W moich rozważaniach pomijam niemal całkowicie tradycyjny dla historii sztuki temat związków między mimesis a reprezentacją – to kolejny wybór mający związek z podejściem procesualnym i ontogenetycznym.

19 N. Thrift, *Spatial...*, s. 46.

20 Tamże.

jakie wyłania się z propozycji S. Kember i J. Żylińskiej. W swoim późniejszym, kompleksowym ujęciu teorii niereprezentacjonistycznej Thrift pozostaje wierny myśleniu przede wszystkim w kategoriach ruchu i przepływu, które są dlań nie tylko naczelnymi figurami witalizmu, ale pozwalają także uchwycić badaczowi samo życie wraz z jego praktykami. Zapewne z tego względu jako punkt odniesienia pojawia się radykalny empiryzm Williama Jamesa oraz filozofia procesu Alfreda Whiteheada, dzięki któremu Thrift próbuje uchwycić ciągłość doświadczenia także w odniesieniu do przedindywidualnego pola sił. Jak sam pisze, idzie w ślady jednocześnie „antysubstancjalistycznych ambicji filozofii stawania się i filozofii witalistycznych intuicji oraz ich ciągłej batalii z figurą zamrożonych stanów [istnienia]”[21] jednocześnie wychodzi poza intencjonalność i koncentrację na świadomości. Dla Thrifta podejście niereprezentacjonistyczne jest zatem przede wszystkim procesualne i zrywa z fiksacją na kategorii podmiotu, jest natomiast skoncentrowane na działaniu. W książce pojawiają się także ślady inspiracji tymi wątkami współczesnej filozofii, które przyjęło się nazywać filozofią zorientowaną na obiekt[22]. Zwracający[23] uwagę na wspomniane wcześniej procesualne i witalistyczne inspiracje – to nieco paradoksalna inspiracja, ale wspólnym mianownikiem jest zainteresowanie Thrifta „rzeczą” i podejściem bliskim wypracowanej w kręgach filozofii zorientowanej na przedmiot (*object-oriented philosophy*,

---

21 N. Thrift, *Non-Representational Theory. Space, Politics, Affect*, Routledge, London–New York 2008.

22 Tamże, s. 5.

23 Thrift cytuje nie tylko wczesną pracę Grahama Harmana, jego pierwszą książkę *Tool--Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*, Open Court, Chicago 2002, ale także prace Jane Bennett, jednej z proponentek „nowej materialności”. Istotne debaty w ramach tej filozofii, precyzujące pojęcia, generujące różnice stanowisk, a przede wszystkim dwie duże dyskusje wokół relacyjności i procesualności zdarzyły się albo równolegle z książką Thrifta, albo później. Interesująca w tym względzie byłaby zwłaszcza dyskusja między G. Harmanem i B. Latourem wokół kwestii relacyjności, jaka odbyła się w 2007 roku w London School of Economics (por.: G. Harman, *Prince of Networks. Bruno Latour and Metaphysics*, re:press, Melbourne 2009; B. Latour, G. Harman, P. Erdelyi, *The Prince and the Wolf. Latour and Harman at the LSE*, Zero Books, London 2011). Drugą istotną z tego punktu widzenia dyskusją jest wymiana zdań między Stevenem Shaviro a Levim R. Bryantem na temat filozofii procesu i niewystarczająco procesualnej propozycji spod znaku filozofii zorientowanej na obiekt, która początkowo – w 2010 roku – rozgorzała w blogosferze. Por.: S. Shaviro, *The Actual Volcano: Whitehead, Harman and the Problem of Relations* [w:] L.R. Bryant, L. Srnicek, G. Harman, *The Speculative Turn. Continental Materialism and Realism*, re:press, Melbourne 2011.

OOP) i przywołanej już przeze mnie płaskiej ontologii, gdzie zanika podział na uprzywilejowany podmiot i sytuowany zawsze względem niego przedmiot (OOP rezygnuje z tej diady na rzecz świata wyłącznie przedmiotów, stąd owo tytułowe „zorientowanie na obiekt"). Jednocześnie brytyjski socjolog ujmuje związki ludzkich aktorów z techniką w dynamiczny sposób, sięgając przy tym m.in. do pojęcia techniczności oraz technologii jako złożenia obecnych w myśli Simondona. Takie trajektorie teorii niereprezentacjonistycznej w obszarze geografii humanistycznej zostały podtrzymane i rozwinięte w latach późniejszych, czego wyrazem jest choćby antologia pod redakcją Andersona i Harrisona podsumowująca pewną fazę teorii niereprezentacjonistycznej na gruncie geografii humanistycznej.

Poza reprezentacjonizm: ku performatywnej teorii obrazu?

Moja próba wyjścia poza reprezentacjonizm zawdzięcza także sporo teorii performatywności. Choć zaproponowane przeze mnie metafory mogą się niekiedy sytuować w bezpośrednim sąsiedztwie performatywnej teorii obrazu, to od razu muszę zastrzec, że mam na myśli rozumienie odmienne od tego, które przynosi antropologia obrazu Hansa Beltinga, Davida Freedberga czy znana propozycja W.J.T. Mitchella. Różnica zawiera się w zasadniczej kwestii: odnoszę się tutaj d obrazów sieciowych, które rodzą się na styku sprawczości o ludzkim i pozaludzkim charakterze oraz – będąc często wynikiem zautomatyzowanych procedur przetwarzania danych pobieranych bezpośrednio z rzeczywistości – sytuują się znacznie bliżej względem niej niż obrazy o bardziej tradycyjnych podstawach materialnych. Dlatego także stosunkowo niewielkim oparciem jest dla mnie rozumienie obrazu jako wydarzenia w ujęciu Nicholasa Mirzoeffa. Jego koncepcja „wizualnego zdarzenia" jest tylko pozornym wyjściem poza program reprezentacjonizmu. N. Mirzoeff pisze bowiem o „**efekcie** sieci, w której podmioty działają i która w konsekwencji warunkuje wolność[24] i działania" [podkr. moje – A.N.]. Sęk w tym, że działanie sieci jest czymś znacznie

[24] N. Mirzoeff, *The Subject of Visual Culture* [w:] *The Visual Culture Reader*, Routledge, New York–London 2002, s. 6. Na trop tego terminu skierowała mnie lektura artykułu Konrada Chmieleckiego: *Images Are Living Things. Problematyka performatywności*

więcej niż efektem, a związki włączonych w nią i współtworzących aktantów – jak pokażę – są znacznie bardziej złożone, niż zakłada to stosunkowo uboga wersja relacji deterministycznej zaprezentowana w te definicji. Istotnych problemów nastręcza także organicyzm tych dobrze już ugruntowanych teorii – krótko mówiąc – trudno w odniesieniu do moich przykładów uznać, że działają jak żywe ciała modelowan na ludzkich aktantach. Choć wszystkie trzy propozycje stanowią bardzo interesujące podejścia do weryfikacji granic między reprezentacją a rzeczywistością, to uznaję jednak, że uruchamiany przez nie aparat pojęciowy jest raczej nieprzydatny w przypadku analizowanych przeze mnie fenomenów. W podobny sposób pozostawiam na boku kwestię iterowalności stanowiącą centralne zagadnienie dla znanych teori performatywności wywiedzionych z rozumienia rytuału (inspirowanego zresztą różnymi jego ujęciami: antropologicznym Victora Turnera, lingwistycznym Johna L. Austina czy kulturowym i dyskursywnym Judith Butler[25]).

W moim rozumieniu performatywnej teorii obrazu punkt ciężkości przesuwa się w obszar mniej eksplorowany w performatyce i przez to może nieco zaskakujący. Inspiruje mnie zwłaszcza performatywność r zumiana na gruncie badań łączących sztukę i naukę, w obszarze refle sji nad tzw. nową materialnością czy studiami nad związkami między nauką, technologią i społeczeństwem (STS[26]). Tutaj dostrzegam bliższe cyberkartograficznym przykładom rozumienie sprawczości (w dialogicznym układzie obejmującym zróżnicowanych aktorów, niewyłączających materialności form). Jeśli przyjąć, że pojęcie performansu możemy także odnosić do aktu tworzenia wiedzy o świecie – a tym są

---

w studiach kultury wizualnej [w:] L. Bieszczad (red.), *Zwrot performatywny w estetyce*, Wydawnictwo Libron, Kraków 2013.

[25] Ową lukę uwidacznia także rodzima performatyka, która mocno ciąży ku antropocentrycznym badaniom kultury. Niemal nieobecne są na jej gruncie mocniejsze inspiracje posthumanistyczne, które pozwoliłyby w większym stopniu uwzględnić tzw. nową mate rialność czy sprawczość aktorów pozaludzkich (np. technicznych czy informatycznych), rozpatrywaną poza czysto ludzką intencjonalnością. Pokazuje to np. antologia pod redakcją K. Skowronek i K. Leszczyńskiej: *Performatywne wymiary kultury*, Wydawnictwo Libron, Kraków 2012. W równie tradycyjnej ramie pojęciowej ujmującej związki człowieka z technologią poruszają się Mateusz Borowski i Małgorzata Sugiera; por.: tychże, *W pułapce przeciwieństw. Ideologie tożsamości*, Instytut Teatralny i Wydawnictwo „Tri Warszawa 2012.

[26] Jedną z pionierskich prac w tym zakresie jest książka A. Pickeringa: *The Mangle of Practice. Time, Agency, and Science*, University of Chicago Press, Chicago 1995.

przykłady wizualizacji mapowych i mapowania partycypacyjnego, na których opieram moje dowodzenie – to za Hansem Diebnerem i Chrisem Salterem[27] można przyjąć, że tak rozumianą naukę odróżnia od innych sposobów tworzenia wiedzy kilka zasadniczych elementów. Wśród nich można znaleźć zainteresowanie m.in.:

> 1) działaniem, wprowadzaniem w czyn lub odgrywaniem[28]; 2) warunkami dynamicznymi, zachodzącymi w czasie realnym procesami niż statycznie rozumianymi obiektami lub reprezentacjami; 3) zaangażowaniem w temporalny aspekt tego, co aktualne; 4) ucieleśnieniem i materialnością; 5) bezpośrednim doświadczeniem; 6) efektami zarówno ludzkiej, jak i pozaludzkiej obecności oraz 7) transmutacją i rekonfiguracją[29]

Dodam tutaj, że wszystkie z tych elementów (choć w różnym stopniu są ważnymi składnikami proponowanego niereprezentacjonistycznego podejścia do obrazów cyfrowych. Jednocześnie w opalizującym trzema znaczeniami słowie *enact* ukrywa się rozumienie reprezentacji, które może stanowić punkt wyjścia do dalszej pracy nad weryfikacją paradygmatu reprezentacjonistycznego: otóż chodzi tutaj o ucieleśnioną, procesualną, rozgrywającą się w czasie i przestrzeni sytuację odgrywania roli; reprezentowania postaci na scenie teatru – tego wątku jednak póki co, nie rozwinę.

Warto przy tej okazji zauważyć, że Andrew Pickering, oferujący pionierskie ujęcie performatywnego rozumienia nauki, zmagał się z podobnym problemem, pisząc o dwóch idiomach: reprezentacjonistycznym (*representational*) i performatywnym (*performative*). Ten pierwsz

---

[27] Por.: H.H. Diebner, *Performative Science and Beyond: Involving the Process in Researc* Springer, Wien 2006; por. także numer specjalny czasopisma pod redakcją H.H. Diebnera: *A Dossier: Performative Science – Reconsiliation of Science and Humanities or th End of Philosophy?*, „Studia Universitatis Babeș-Bolyai Philosophia" 2012, Vol. 52, No. 1 który znacznie mocniej problematyzuje rzekomą uniwersalność performatywności i mo liwości jej transdyscyplinarnego zastosowania. Książkę Diebnera przywołuje Ch. Salter w: *Entangled. Technology and the Transformation of Performance*, MIT Press, Cambridge–London 2010.

[28] Chodzi tutaj o niedoskonałą próbę znalezienia odpowiednika dla angielskiego słowa *enaction*, które ma przynajmniej trzy znaczenia: wprowadzić akt prawny, wprowadzić w czyn pomysł lub projekt i – wreszcie – odegrać jakąś rolę (w przedstawieniu, na scenie). Por.: *Oxford Dictionaries*, http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/enact [dostęp: 12.09.2015].

[29] Ch. Salter, *Entangled...*, s. xxiii.

ujmuje naukę jako „aktywność, której celem jest reprezentacja natury
produkcja wiedzy, która odzwierciedla czy odpowiada rzeczywistości”[30]
Z tym ujęciem związana jest problematyka adekwatności, wierności
reprezentacji, poprawności metodologicznej itp. Zmiana idiomu wią-
że się, zdaniem A. Pickeringa, z podstawowym przesunięciem – świat,
który dochodzenie naukowe ma badać, przestaje być biernym obsza-
rem, w związku z którym (i na temat którego) są formowane fakty
i opinie. Podstawowym punktem wyjścia staje się zamiast tego przeko
nanie, że mamy przede wszystkim do czynienia ze sprawczością świa-
ta wobec nas, w tym z nader materialnymi jej formami (przykład Pi-
ckeringa z 1995 roku mówiący o czynnikach atmosferycznych, które
materialnie wpływają na nasze ciała i umysły, był proroczy w stosun-
ku do dzisiejszych czasów, kiedy zmiany klimatyczne stały się proble-
mem inter dyscyplinarnym, obejmującym także humanistykę czy racz
typ refleksji, który rodzi się na jej styku ze sztuką, nauką i technologią
A zatem według Pickeringa w ramach idiomu performatywnego nauka
byłaby postrzegana jako „obszar sił, możliwości i performansów zlo-
kalizowanych w tym, jak ujmuje się materialną sprawczość za pomo-
cą odpowiedniego dyspozytywu”[31]. Podobnie jak w przypadku moje-
go przedsięwzięcia, dla Pickeringa zgłębianie performatywnego idiomu
nauki nie oznacza zupełnej eliminacji idiomu reprezentacjonistyczne-
go, a raczej pewne jego zbalansowanie.

Drugim istotnym dla mnie elementem w inspiracji performatyką jest
przekonanie, które bodaj najpełniej wyraziła J. Butler w swojej słyn-
nej formule opisującej działanie płci jako iterowalnego performatywu
(„there is no doer behind the deed” – koncepcja wielokrotnie zresz-
tą spotykała się z całkowitym niezrozumieniem[32]). Nie poprzedza go
bowiem uprzednio ukształtowany, sprawczy podmiot – przeciwnie, to

---

30 A. Pickering, *The Mangle of...*, s. 5.

31 Tamże, s. 7. Fraza brzmi właściwie: „(...) science is regarded a field of powers, capaci-
ties, and performances, situated in machinic captures od material agency”. Mój przekł
odzwierciedla wyjaśnienia Pickeringa co do określenia „machiny”, którymi są narzędzia
badawcze wszelkiego rodzaju (w tym również te o charakterze dyskursywnym) – pozwo
liłam sobie zatem wykorzystać dobrze znane na gruncie filmoznawstwa i kulturoznaw-
czej teorii filmu pojęcie dyspozytywu.

32 Rozwikłaniem tych nieporozumień zajmowałam się w mojej pierwszej książce poświę-
conej niereprezentacjonistycznym odczytaniom znaczeń telewizyjnych; por.: A. Nacher
Telepłeć. Płeć w telewizji doby globalizacji, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego
Kraków 2008.

raczej w kolejnych iteracjach owo sprawstwo jest negocjowane i kszta
towane. W odniesieniu do niereprezentacjonistycznego ujęcia obrazów
sieciowych owa formuła musi być nieco rozszerzona – tym razem cho-
dzi o przekonanie, że nie istnieje rzeczywistość, która poprzedzałaby
doświadczenie. Istotne jest tutaj jednak zastrzeżenie, że nie jest to zd
nie o charakterze ontologicznie uniwersalnym. Po pierwsze, ma ono
znaczenie kontekstowe i dotyczy tylko tych przypadków, w których
taka sytuacja doświadczenia rzeczywiście zachodzi (innymi słowy, nie
CAŁA rzeczywistość jest w ten sposób współkonstytuowana, lecz tylko
rzeczywistość aktualnie doświadczana). Po drugie, „doświadczenie" ro
zumiem przede wszystkim w kategoriach empiryzmu radykalnego Wil
liama Jamesa – najogólniej rzecz ujmując – jako zdarzenie, w którym
myśli, spostrzeżenia i odczucia łączą się ze światem fizycznym w mo-
mencie, który poprzedza podział na podmiot i przedmiot. Pewnych in-
spiracji dostarcza także – jak pokazuje Ch. Salter – koncepcja F. Vareli
w której interakcja ze światem i nadawanie mu znaczenia „wyłania sie
poprzez ciągły historyczny proces »aktywnego oglądania«"[33]. Podsumo-
wując inspiracje performatywnym podejściem do teorii niereprezentacjo-
nistycznej, mogłabym się posłużyć poręczną formułą zaproponowaną
przez Karen Barad: „Przesunięcie w kierunku performatywnych alter-
natyw wobec reprezentacjonizmu zmienia perspektywę: z zagadnień
korespondencji między opisami i rzeczywistością (…) do problematy-
ki praktyk, działań i aktywności"[34]. Jednocześnie jednak dodałabym, że
istotne w tych praktykach, działaniach i implementacjach będą sploty
sprawczości o dyskursywno-materialnym charakterze, a sprawstwo – z
Barad i Pickeringiem – widziałabym nie jako cechę ukształtowanych
uprzednio aktorów (ludzi i rzeczy), ale raczej jako kolejną odmianę pe
formansu, działania, czegoś, co Pickering obrazowo nazwał „tańcem
sprawczości" (*dance of agency*)[35], w którym aktorzy ludzcy i pozaludz-
cy wymieniają się aktywnością. Kto wie, czy to właśnie ten splot mate
rialności i znaczenia nie jest czynnikiem decydującym o konieczności

---

33 Ch. Salter, *Entangled*..., s. xxvii. Por. także: A.E. Cohen, F.J. Varela, *Facing Up to the Em*
barrassement: The Practice of Subjectivity in Neuroscientific and Psychoanalytic Ex pe
„Journal of European Psychoanalysis" 2000, No. 10–11.

34 K. Barad, *Meeting the Universe. Halway Quantum Physics and the Entanglement of Ma*
ter and Meaning, Duke University Press, Durham–London 2007, s. 135.

35 A. Pickering, *The Mangle of...*, s. 21.

weryfikacji radykalnego cięcia sytuującego dwa człony opozycji, znaczenie i rzeczywistość, po zupełnie różnych stronach barykady.

Inne ścieżki niereprezentacjonistyczne

Reprezentacjonizm ma oczywiście także swoją istotną odsłonę na gruncie filozofii. Zestaw interesujących mnie zagadnień do pewnego stopnia ma związek z pytaniami formułowanymi na tym gruncie, jest to jednak związek na tyle odległy, że pozostawiam tę ścieżkę interpretacyjną na boku. Zasadniczo chodzi tutaj o postawę w pewnym sensie przyznającą prymat epistemologii nad ontologią i sprowadzającą się do przekonania, że poznawanie świata (i formułowanie twierdzeń na jego temat) jest możliwe dzięki przedstawieniom postrzeganych przedmiotów. Krytyki reprezentacjonizmu bywają rozwijane głównie na gruncie percepcji poznania i kognitywistyki, mnie zaś interesuje przede wszystkim kwestia referencji – w tle zatem kryje się problematyka rozwijana w znanej Rortiańskiej krytyce korespondencyjnej koncepcji prawdy. Do pewnego stopnia moja refleksja sytuuje się w podobnym nieco obszarze jak propozycja Ewy Bińczyk dotycząca referencyjności języka, będąca krytyką dualizmu „tradycyjnych koncepcji referencyjnych, które odnoszą język do świata (rzeczywistości), zakładając, że język i świat to byty o różnym statusie ontologicznym, a relacja między nimi pozostaje problematyczna”[36]. W tym przypadku chodzi o krytykę myślenia „o rzeczywistości niezależnej od języka”, podobnie jak w teoriach niereprezentacjonistycznych – o weryfikację ostrego cięcia między obrazem a światem, do którego ów obraz odsyła. Również dla mnie ważne będą pojęcia określające pewien program badawczy i bardziej szczegółowe ramy pojęciowe, takie jak antyesencjalizm czy relacjonizm. Poruszam się jednak głównie na gruncie kulturoznawczych badań nad mediami i w moich wyprawach na obszar filozofii poszukuję przede wszystkim narzędzi pozwalających na stworzenie poręcznych sposobów opisu zastanej rzeczywistości kultury mediów pierwszych dekad XXI wieku. Podobny charakter ma moje posiłkowanie się teorią estetyczną, która próbuje na

[36] E. Bińczyk, *Obraz, który nas zniewala. Współczesne ujęcia języka wobec esencjalizmu i problemu referencji*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2007, s. 11.

różne sposoby radzić sobie ze specyfiką obrazów cyfrowych czy sieciowych – wraz z najnowszą, bardziej generalną próbą, jaką jest tzw. „nowa estetyka" (*new aesthetic*) Jamesa Bridle'a[37]. Bridle'a nie jest tradycyjną teorią estetyczną nie dlatego, że autor posługuje s bardziej samymi obrazami niż tekstem teoretycznym, ale przez różnicę, nie do oddania w języku polskim, między *aesthetic* i *aesthetics*. Je to ponadto – zważywszy na fakt, że jej zręby zostały zaproponowane w 2012 roku na kanwie dyskusji panelowej podczas festiwalu South by South West (SXSW) w Austin – wciąż teoria w fazie tworzenia[38]. Jest dla mnie tylko bardzo ogólnym punktem odniesienia w zakresie, w jakim dokonuje przeformułowania teorii estetycznej, przenosząc ją na grunt komputacji (tym mianem będę określać liczne procedury związane z wewnętrznymi operacjami technologii komputerowej). Jej częściowa tylko przydatność wynika z tego, że w niedostatecznym stopniu problematyzuje złożoność związków między sferą komputacji oraz rzeczywistości fizycznej, przybierających obecnie formę amalgamatu, przestrzeni, w której coraz trudniej odróżnić obie warstwy. Dobrym momentem pokazującym to ograniczenie jest pojęcie mediacji, rozumiane z jednej strony w sposób czysto komputacyjny oraz z drugiej (w znacznie szerszym zakresie) jako proces działający w samym centrum tego, co – za Pickeringiem – nazwałam „tańcem sprawczości". Różnica między dwoma rozumieniami mediacji jest trudna do wychwycenia i bardzo subtelna. Weźmy jednak definicję me diacji pro ponowaną w zbiorze poświęconym „nowej estetyce": „Mediację samą w sobie można rozumieć jako ramę pojęciową, która implikuje transfer między dwoma punktami – często w związku z teorią informacji"[39]. Otóż proces mediacji można rozumieć w znacznie bogatszy sposób, uwzględniając nie tylko inwazję kodu w rzeczywistość i podporządkowanie kategorii życia komputacji, ale także cechującą go nieregularność, niejednoznaczność i kontyngentność. Mówiąc najprościej,

---

37 Jest znamienne, że „nowa estetyka" Bridle'a jest propozycją krytyki performatywnej, re alizowanej głównie na blogu autora za pomocą samych obrazów, które są przedmiotem jego badania. Por.: http://new-aesthetic.tumblr.com/ [dostęp: 10.09.2015].

38 Por.: J. Bridle, *#sxaesthetic*, 15.03.2012, http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/ [dostęp: 12.09.2015].

39 D.M. Berry, M. van Dartel, M. Dieter, M. Kasprzak, N. Muller, R. O'Reilly, J.L. De Vincente, *New Aesthetic, New Anxieties*, V2, Amsterdam 2012, http://v2.nl/publishing/new-aesthetic-new-anxieties [dostęp: 10.09.2015], s. 49.

istnieje zasadnicza różnica między mediacją rozumianą prymarnie jako proces przekazywania informacji a mediacją jako przede wszystkim procesem życiowym. Te dwa rozumienia nie muszą być z sobą rozłączne ani przeciwstawne, ale tradycyjne ujęcia zakorzenione w teorii informacji i cybernetyce zazwyczaj w taką opozycję je organizują. Wyartykułowanie tego zastrzeżenia jest konieczne, gdyż pojęcie mediacji jest jednym z tych zasadniczych terminów, które organizują moje myślenie o sieciowych obrazach. Posiłkuję się przy tym propozycją Kember i Żylińskiej[40]. Ten gest wyjaśnia jednocześnie potrzebę utrzymania pojęcia reprezentacji, ale rozumianej jako proces niełatwej, wewnętrznie dynamicznej materializacji znaczenia, w której ważnym ogniwem łańcucha staje się to, co w kolejnym rozdziale będę nazywać fundamentem ontologicznym medium.

Mediacja, czyli współbycie ze światem

Kategoria mediacji ma oczywiście swoją historię – autorki książki *Life After New Media* skrupulatnie zresztą ją przybliżają po to, by wskazać na specyfikę swojej propozycji, która różni się od tej najczęściej proponowanej w ramach modeli komunikologicznych czy socjologicznych. Warto ją także odróżnić od kategorii medializacji[41], z którą może być nieco mylona. Pierwszy powód, dla którego sięgam po tę właśnie propozycję, wiąże się z wyartykułowanym we wstępie zastrzeżeniem badaczek, że w ich rozumieniu mediacja nie jest przezroczystą warstwą dokonującą „zwykłej translacji między niezależnie istniejącymi całościami[42]” i nie oznacza zwyczajnego pośrednictwa. Jest za to złożonym, wewnętrznie różnorodnym procesem, w którym przenika się to, co społeczne, ekonomiczne, techniczne i psychiczne. Mówiąc nieco precyzyjniej, chodzi o media, które w znacznie większym stopniu i w znacznie ściślejszym związku włączają się w tkankę naszego biologicznego i społecznego życia. Tytułowe „życie po nowych mediach”

---

40 S. Kember, J. Żylińska, *Life...*

41 Krytyce nadto tradycyjnego rozumienia mediatyzacji, m.in. u Nicka Couldry’ego, poświęciłam artykuł *Opowiadać (z) przestrzenią i mediami – paradoksalne materializacje narracji lokacyjnych*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3.

42 S. Kember, J. Żylińska, *Life...*, s. xv.

odnosi się zresztą właśnie do takiej fazy rozwoju technologii komputerowej, która nastała „po epoce oddzielnego komputera" i przyniosła „mediację podmiotów, życia społecznego i biologicznego w sieć zagnieżdżonej i rozproszonej komputacji"[43]. Jak zobaczymy, dostrzegają tę dynamikę także badacze zainteresowani postbiurkową technologią komputerową, np. Adam Greenfield, który proponuje wręcz pojęcie paradygmatu *everywhere*. Dla mnie zaś taki pejzaż technologiczny oznacza potrzebę nowego sięgnięcia po dobrze już znaną, wydawałoby się, teorię afordancji. To zapewne dlatego koncepcja Kember i Żylińskiej nieustannie przywołuje kategorię życia i jego procesów, sytuując się w pobliżu myśli Henriego Bergsona, wzbogaconej (nieco zaskakująco) Derridiańską różnią, rozumieniem temporalności i pierwotnej techniczności (*technicité originaire* / *originary technicity*) Bernarda Stieglera czy koncepcją technologii jako prezentacji i ramowania u Martina Heideggera.

Jest to jednocześnie strategia wpisująca się w krytykę reprezentacjonizmu. Według Kember i Żylińskiej jego najważniejszą osią jest przekonanie o fundamentalnej rozdzielności reprezentacji od tego, co jest przedstawiane – podążają tutaj dosyć wiernie śladem wspomnianej już Barad, która podważa reprezentacjonizm podtrzymujący pewien paradygmat tworzenia faktów naukowych i jednocześnie w nim ugruntowany[44]. Z tej perspektywy postbiurkowa technologia komputerowa (zwłaszcza internet rzeczy) wydaje się oferować dekonstruktywny potencjał dla reprezentacjonistycznych przyzwyczajeń, gdyż często obejmuje media, których celem jest czysta komunikacja, nie zaś reprezentacja w jakimkolwiek rejestrze sensorycznym. Pojawiające się przy tej okazji obrazy i komunikaty bywają rodzajem specyficznego „efektu ubocznego", najważniejszy pozostaje transfer danych. Dlatego być może w książce *Life After New Media* jedna z głównych tez głosi, że *ubicomp* przyczynia się do „wyłonienia »ja« w kategoriach tych nowych"[45], określonego mianem „podmiotu danych" (*data subject*). Autorki deklarują bardzo szeroki zasięg swojej koncepcji, pisząc o tym, że w gruncie rzeczy zajmują się także „teorią życia", w której ramach „mediacja pozostaje figurą kluczową dla zrozumienia i artykulacji naszego bycia

[43] Tamże, s. 101.
[44] Por.: tamże, a także: K. Barad, *Meeting...*
[45] S. Kember, J. Żylińska, *Life...*, s. 104.

w technologicznym świecie oraz bycia z nim, naszego wyłaniania się i współdziałania z tym światem, a także działań i procesów chwilowej stabilizacji świata przybierającej postać mediów, działających czynników [*agents*], relacji i sieci[46]. Jak widzimy, w owej „chwilowej stabilizacji świata” pobrzmiewa echo wspomnianej uprzednio „sedymentacji praktyk” Thrifta. Choć deklaracja ta może brzmieć ogólnie, to książka obu autorek jest dosyć konkretną propozycją wypracowania aparatu pojęciowego sprawdzającego się w próbie niereprezentacjonistycznego opisu cyfrowych obrazów, których procesualność jest dla mnie jednym z podstawowych wyznaczników nowej ekologii mediów. Jednocześnie Kember i Żylińska wychodzą poza tradycyjne dyskusje wokół mediów (w tym wokół kategorii nowych mediów), o czym otwarcie piszą – ich podejście umożliwia na przykład bardziej adekwatne interpretacje naszych związków z technologią. Wychodzą one poza dyskusję o determinizmie technologicznym, gdyż (widać tutaj tradycję m.in. namysłu nad pierwotną technicznością) jesteśmy w sprzężeniu zwrotnym i we wzajemnym splocie z techniką, a nurty oddziaływania płyną wielokierunkowo. Jednocześnie propozycja jest próbą rozszerzenia znanego pojęcia remediacji w taki sposób, aby uwzględniało ono wiele czynników sprawczych: nie tylko technologie i użytkowników, ale także instytucje i czynniki ekonomiczne.

Moja inspiracja perspektywą zarysowaną w *Life after New Media* ma jednak charakter dialogiczny: o ile podzielam z autorkami generalną perspektywę krytyki reprezentacjonizmu (częściowo podążamy wspólną drogą, sięgając po myśl Henriego Bergsona i Gilles’a Deleuze’a, choć dla mnie są to punkty odniesienia obecne raczej implicytnie), to moją wątpliwość budzi użyteczność figury „cięcia”, na której autorki opierają znaczącą część swojego wywodu. Powrócę do tej tematyki w kolejnych rozdziałach, dlatego niektóre wątki pozostawię na razie na boku. Najważniejsza wydaje się, w kontekście przywołanego terminu ontogenezy obrazów cyfrowych, idea wspomnianych już tymczasowych stabilizacji – media są bowiem postrzegane przez obie autorki jako „czasowe »utrwalenia« [*fixings*] technologicznych i innych form stawania się [*becomings*]”[47]. Zingg jednak dodają *passus* o integralnym związku z procesem mediacji, który umożliwia

[46] Tamże, s. xv.
[47] Tamże, s. 21.

owe utrwalenia. Jest to zatem proces przypominający Simondonowską transdukcję, opisaną na przykładzie krystalizacji, do czego powrócę w zamykającym rozdziale. Kember i Żylińska wskazują zarazem na proces wyłaniania się i tworzenia mediów jako na hybrydowy proces wiązania rozmaitych aktorów, w tym czynników pozaludzkich. Stąd chyba tak silny nacisk na kwestię czasowości jako jednego z najbardziej oczywistych parametrów pozwalających interpretować media w perspektywie ontogenetycznej – czyli koncentrować się, jak to konsekwentnie podkreślam, raczej na ich wyłanianiu niż ustabilizowanych formach istnienia i działania. Jest to jednocześnie symptom wielokrotnie przywoływanej przez autorki Bergsonowskiej inspiracji, którą odnajdujemy w traktowaniu kategorii życia jako współbycia ze światem i stawania się wraz z nim, a także w postrzeganiu zmiany w jej aspekcie czasowym. Kember i Żylińska piszą zatem o „żywotności mediów" – decyzja leksykalna ma tutaj niebagatelne znaczenie: autorki odróżniają bowiem „żywotność" [*lifeness*, *vitality*] od „bycia na żywo" [*liveness*][48]. Nie trzeba dodawać, że ta ostatnia kategoria mogłaby być myląca ze względu na silną tradycję badań nad efektem *live*, choćby w telewizji. W tym przypadku chodzi jednak o zupełnie inne rozumienie związku między mediami a życiem: „żywotność" ma oznaczać nie tyle rodzaj błyskawicznego reagowania na ważne wydarzenia, ile „możliwość wyłaniania zawsze nowych form lub generowania nieprzewidzianych połączeń i nieoczekiwanych wydarzeń"[49]. Jak zobaczymy, wiązki technologiczne w paradygmacie postbiurkowej technologii komputerowej są w takim ujęciu nadzwyczaj żywotne i zdolne do mobilizacji nieoczekiwanych sieci.

Bodaj najpełniejszą możliwość korekty reprezentacjonistycznych przyzwyczajeń autorki upatrują w teorii performatywności, która pozwala zamknąć wspomniany już rozziew ontologiczny między formą reprezentacji a tym, co przedstawiane, a jednocześnie stanowi pożyteczną „krytykę jednowymiarowej przyczynowości [*critique of causation*], linearnego determinizmu przyczyny i efektu"[50]. Perfekcyjnie jak

[48] Trzeba tutaj koniecznie wspomnieć o nieco odmiennej wersji translatorskiej. Tłumacze tekstu P. Auslandera proponują „nażywość". Por.: P. Auslander, *Na żywo czy…?*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Didaskalia" 2012, nr 107.

[49] Tamże, s. 24.

[50] Tamże, s. 102.

wspomniana już Barad, Kember i Żylińska widzą w perspektywie performatywnej możliwość podważenia „wiary w potęgę słów reprezentacji uprzednio istniejących rzeczy”[51]. Jest to możliwe dzięki przyjęciu stanowiska, że reprezentacje nie tylko opisują niezależnie zachodzące w świecie zjawiska, ale także je współkreują – najbardziej wyrazistym przykładem jest w tym względzie analiza kryzysu finansowego i sposobu, w jaki był przedstawiany za pomocą brytyjskiej telewizji. Ten aspekt jest zdecydowanie bardziej oczywisty w przypadku takich funkcjonalnych form obrazowych jak aplikacje mobilne, które realnie wywołują skutki w świecie – performatywność jest w nie wręcz wpisana, podobnie jak w wiele innych obrazów o charakterze wykonywalnym. Potwierdza się zatem założenie o niemożności zbudowania jednolitej i uniwersalnej teorii cyfrowego obrazu, aplikowalnej wobec wszystkich jego form. Jak już wspomniałam, m.in. z tego powodu koncentruję się tutaj na zagadnieniach zazwyczaj traktowanych w tradycyjnych, reprezentacjonistycznych kategoriach jako „kontekst”, czyli np. na specyfice technicznej infrastruktury, w której obrazy są generowane, oraz na towarzyszących im aktywnościach.

Interesującym narzędziem opisu zaproponowanym przez duet Kember–Żylińska jest figura „cięcia”, którą autorki stosują w odniesieniu do fotografii (wskazując jednocześnie na ciągłość praktyki, niezależnie od tego, czy chodzi o fotografię analogową, czy cyfrową) – rozumieją ją przy tym zarówno w sensie technicznym, jak i etycznym. W ten sposób wyłania się fotografia jako praktyka dokonywania cięć (na różnych planach: jako kadrowania, zatrzymania procesu fotochemicznego, pochwycenia pewnego momentu). Zdaniem autorek cięcie należy postrzegać jako podstawową praktykę dla naszego bycia w świecie, także bycia relacjonalnego – zaciera się w tym zarówno sytuacja współistnienia z nim, jak i bycia oddzielnym. W tym akcie ustanawiamy „oddzielność i relacyjność jako dwa dominujące aspekty naszego ulokowania w czasie”[52]. Kember i Żylińska nie są przy tym zainteresowane łatwym przeciwstawieniem stabilności i przepływu – podkreślają

---

[51] K. Barad, *Meeting...*, s. 133. Antyreprezentacjonizm Barad ma silny wektor lingwistyczny, jej krytyka koncentruje się na domenie działania za pomocą języka werbalnego – n w tym dziwnego zważywszy na fakt, że autorka zajmuje się przede wszystkim krytyką reprezentacjonizmu w nauce i poststrukturalistycznych studiach kulturowych.

[52] S. Kember, J. Żylińska, *Life...*, s. 75.

nawet, że zbyt często tak prezentowana jest „deterytorializująca" mys
Deleuze'a: w istocie rzeczy chodzi bowiem o związek między tymi dwo
ma stanami, nie zaś o faworyzowanie jednego (przepływu i płynności)
kosztem drugiego (stabilności i momentu zatrzymania). Podążając za
Bergsonem, badaczki dostrzegają także problem epistemologiczny – r
cjonalnego umysłu, który parcjalizuje postrzegany świat, oraz intuicji
będącej według filozofa sposobem poznania, w którym nie występu-
je uprzedni wobec aktu poznawania podział na przedmiot i podmiot.
W tym miejscu moje drogi z Kember i Żylińską nieco się rozchodzą:
o ile bowiem łączy nas kwestia krytyki rozdziału podmiot-przedmiot,
rozumianego jako uprzedni wobec aktu poznania i percepcji (a nawet
jako ten fakt warunkujący), o tyle w przypadku obrazów cyfrowych
związanych z *ubicompem* i internetem rzeczy trudno mówić o „cięciu"
Z pewnością natomiast można mówić o obrazach jako zgęszczeniach
przepływu – danych, energii aktorów (nie dosyć podkreślać – nie za-
wsze ludzi), zaangażowania emocjonalnego, procesów uspołecznienia
Dlatego właśnie proponuję w mojej książce nieco inną metaforę – obra
zów, które się „zagnieżdżają" i jednocześnie są „zagnieżdżone" – na t
właśnie będzie dla mnie polegać możliwość uchwycenia procesu me-
diacji, który często (jak kilkakrotnie podkreślają autorki) bywa niemal
nieuchwytny i niereprezentowalny sam w sobie. Owo „zagnieżdżanie"
odbywa się, jak się rzekło, w dosyć szczególnym środowisku – chcę za
tem przybliżyć zręby *ubicompu*, paradygmatu projektowania technolo
gii komputerowej, który częściowo ucieleśnia postbiurkowa komputa-
cja (wraz z internetem rzeczy i mediami lokacyjnymi). To konieczne,
gdyż w kilku aspektach bardzo istotnie różnią się te wiązki technolo-
gii od tradycyjnych mediów cyfrowych opartych na paradygmacie sta-
cjonarnego komputera (najczęściej o dużej mocy obliczeniowej i prze-
chowującego na swoim dysku całe konieczne oprogramowanie) oraz
opisywanych za pomocą standardowej formuły sieci (z węzłami i lin-
kami składającymi się na zdecentralizowaną strukturę). Nie jest to jed
nak wyraz przekonania, że praktyki są warunkowane możliwościami
technologicznymi – w istocie jest zupełnie inaczej. Sięgając w niekon-
wencjonalny sposób do teorii afordancji, chcę pokazać, że ta relacja
ma zupełnie inny charakter. Dzięki tej teorii – a sięgnę do klasyczne-
go jej oblicza zaproponowanego przez J.J. Gibsona – można wyjść
poza warunek wstępny reprezentacjonizmu: przekonanie o podmio-
towo-przedmiotowej rozdzielności warunkującej akt percepcji (w tym

przypadku będzie także chodziło o interpretację obrazów cyfrowych właśnie w tej ramie pojęciowej).

Powrócę do tych rozważań w ostatnim rozdziale, będę je także przywoływać, wyjaśniając dokładniej moje zasadnicze metafory, wpierw jednak konieczna jest prezentacja poszczególnych ogniw mojego rozumowania. Rozpocznę od problematyki związanej z pojęciem kondycji postmedialnej. Sądzę bowiem, że popularne obecnie rozumienie postmedialności zbyt mocno usuwa w cień wiele zagadnień przywołanych przez klasyczną artykulację tego pojęcia dokonaną przez Rosalind Krauss. Za kluczowe uznaję przede wszystkim „rozszczelnienie” fundamentu ontologicznego medium dzieła sztuki (i połączenie dwóch oddzielnych obszarów rozumienia terminu medium wraz z zaistnieniem sztuki technologicznej i sztuki mediów). Ten proces przyczynił się do takiej konfiguracji warunków, która kazała zwrócić uwagę na rzeczywiste potencjały transwersalności, w tym transwersalności o silnym charakterze, przekraczającej granice między tym, co semiotyczne (znaczeniowe), a tym, co rzeczywiste (materialne, fizyczne). Od strony materialnej ekologii mediów głównym „graczem” w tym procesie jest łączność bezprzewodowa we wszelkich swoich przejawach, dlatego poświęcam jej sporo uwagi w rozdziale drugim, wraz z nowymi stanami skupienia mediów, za jakie można uznać internet rzeczy, postbiurkową technologię komputerową czy – ogólniej mówiąc – przestrzeń nasyconą kodem. Przybliżę wreszcie sztukę mediów lokacyjnych, którą opisuję, jak już wspomniałam, w kategoriach „placu budowy”, wskazując z jednej strony na niezdeterminowany charakter rozwoju technologii medialnych, z drugiej – na związki łączące eksperymenty artystyczne z technologiami głównego nurtu. Funkcję szczególnej stop-klatki pełni rozdział, w którym piszę dokładniej o specyfice sieciowego dzieła sztuki obecnego w land arcie, jednocześnie opisując genealogię mediów lokacyjnych sięgającą artystycznych praktyk chodzenia. W tym układzie rozdziały poświęcone mapowaniu krytycznemu i partycypacyjnemu pokazują, jak działa i co umożliwia owa transwersalność rysująca się wraz z kondycją postmedialną. Jednocześnie jest to próba wskazania, dlaczego potrzebujemy metafory obrazu zagnieżdżonego, będącego formą wymiany energii z otoczeniem. Wyjaśnienie owych metafor przynosi rozdział zamykający, w którym uzasadniam ten wybór na gruncie pojęć zaczerpniętych z filozofii Gibsona i Simondona.

☀

W książce wykorzystałam fragmenty moich artykułów publikowanych
w latach 2012–2015, m.in. w „Przeglądzie Kulturoznawczym", „Kultur
Współczesnej", „Kwartalniku Filmowym", „Kulturze Popularnej", „Teks
tach Drugich", „Sztuce i Dokumentacji", a także w tomach zbiorowych
m.in. *Teletechnologie, linie i cyfrowe ślady. Od sytuacjonizmu i land a*
do sztuki mediów lokacyjnych, „Sztuka i Dokumentacja" 2014, nr 11 (
sień); *Tkanie świata: obrazy w świecie Internetu rzeczy i ludzi,* „Kwar-
talnik Filmowy" 2014, nr 85 (145); *Land art i geograficzne haiku, czyli*
sztuka wiązania, „Przegląd Kulturoznawczy" 2014, nr 1 (19); *Obraz ni*
jest rzeczą [w:] R.W. Kluszczyński, D. Rode (red.), *Trajektorie obrazów*
Strategie wizualne w sztuce współczesnej, Wydawnictwo Uniwersytetu
Łódzkiego, Łódź 2015; *Ku kognitywnej przestrzeni publicznej – strateg*
otwierania [w:] P. Celiński (red.), *Mindware. Technologie dialogu*, War-
sztaty Kultury – WSPiA, Lublin 2012.

ROZDZIAŁ PIERWSZY

Postmedia – laboratoria społecznej wyobraźni

Przyglądając się genealogii pojęć „postmedia" i „kondycja postmedialna", rozłożę akcenty w nieco odmienny sposób, niż uczynił to Piotr Celiński[53]. Konsekwencją będzie różnica w zasadniczym rozumieniu tego pojęcia. Sądzę bowiem, że media oparte na lokalizacji mogą być postrzegane jako pewien symptom kondycji postmedialnej, choć w dosyć specyficznym rozumieniu. Nie zamierzam ograniczać zastosowania tego terminu wyłącznie ani głównie do domeny cyfrowej. Sporą trudność stanowi oczywiście obfitość dyskusji towarzyszących rozlicznym próbom definicji i redefinicji jednej z najistotniejszych kategorii kultury audiowizualnej, czyli mediów. Trudno – pisząc o postmediach i kondycji postmedialnej – nie odnieść się do tego olbrzymiego pola pojęciowego. Muszę jednak zastrzec, że z konieczności pozostawię tę debatę na boku. Odwołam się tylko do pewnego jej wycinka w związku z potencjałem, jaki mojej koncepcji oferują rozważania Żylińskiej i Kember poświęcone pojęciu mediacji oraz procesualnemu rozumieniu mediów[54]. Najbardziej interesuje mnie bowiem zagadnienie związku między rozumieniem mediów a procesem reprezentacji – kluczowa w moim rozumieniu jest tutaj procesualność usieciowionych cyfrowych obrazów, która nierozerwalnie wiąże się ze sposobami materializacji znaczenia. Zgadzam się z Lisą Gitelman, która pisze, że „media są tak integralne dla rozumienia tego, czym w istocie jest reprezentacja i co liczy się jako adekwatna – i jednocześnie możliwa do

---

[53] P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013.

[54] S. Kember, J. Żylińska, *Life...*

utowarowienia – reprezentacja, że dzielą konwencjonalne cechy przed
miotów historii sztuki oraz nauki.[55] Powołując się na Ricka Altmana,
L. Gitelman twierdzi, że media wyznaczają granice dla procedur re-
prezentacji. Jej zdaniem dotyczy to także tych technologii medialnych
których podstawowa funkcja polega na transmisji, a nie przechowy-
waniu – w tym przypadku pojęcia kodu czy połączenia także są nace-
chowane myśleniem w kategoriach reprezentacjonistycznych. Nic wię
dziwnego, że ważne będą dla mnie ewentualne punkty styczne między
definiowaniem mediów w estetyce i teorii sztuki a analogiczną refleks-
sją w obszarze kulturoznawczego medioznawstwa.

Pojęcia kondycji postmedialnej i postmediów posiadają złożoną ge-
nealogię – można zaryzykować hipotezę, że ich zadaniem jest nie tyl-
ko opis pewnej fazy rozwoju mediów. W grę wchodzą również aspek-
ty metakrytyczne. Wpisuję zatem kategorię postmediów w kontekst
zmian wprowadzonych za sprawą digitalizacji, ale także w ramy deba-
ty zainicjowanej przez modernistyczny program Clementa Greenber-
ga oraz reakcji nań ze strony artystów i krytyków wychodzących, jak t
nazywa Grzegorz Dziamski, „poza materialno-przedmiotowy paradyg-
mat sztuki".[56] Istotnym kontekstem jest dla mnie postrzeganie obrazo-
wania sieciowego (wyłaniającego się na styku sieci komunikacyjnych,
procedur przetwarzania danych i praktyk codziennego życia) jako la-
boratorium społecznej aktywności. Podążam tutaj tropami nakreślo-
nymi przez Félixa Guattariego: jego rewolucja molekularna (kategoria
postmediów odgrywała w niej istotną rolę) stanowi dzisiaj bodaj naj-
istotniejszy punkt odniesienia dla form obrazowych będących przykła-
dem aktywizmu napędzanego przez dane (*data-driven activism*). Ma-
powanie partycypacyjne – jedna z istotniejszych praktyk medialnych
drugiej dekady XXI stulecia – może być opisane właśnie w kategoriach
rewolucji molekularnej, o której pisał F. Guattari w latach siedemdzie-
siątych XX wieku. Wszystkie te formy można – pod pewnymi warun-
kami – określić Mitchellowskim mianem „metaobrazów" jako fenome-
nów prowadzących „namysł nad swoją własną naturą"[57] za pomocą
Zastrzeżeniami

---

[55] L. Gitelman, *Always Already New. Media, History, and the Data of Culture*, MIT Press, Cambridge–London 2006, s. 4.

[56] G. Dziamski, *Przełom konceptualny i jego wpływ na praktykę i teorię sztuki*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010, s. 97.

[57] W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy?*, s. 239.

musi być jednak obwarowany pierwszy człon Mitchellowskiej definicji, mówiący o „obiektach medialnych”. Te zastrzeżenia, jak podkreślałam w poprzednim rozdziale, stanowią samo sedno artykułowanej przeze mnie propozycji – interpretowania owych form w kategoriach prymarnie procesualnych, nie zaś przedmiotowych. Tak zarysowane punkty c niesienia mają związek z analizowanymi przeze mnie formami obrazó postmedialnych, jakie stanowią media lokacyjne w ich zróżnicowanych wewnętrznie odsłonach. Sztuka mediów lokacyjnych silnie odnosi się zaś do niektórych działań artystycznych opartych na przemieszczaniu i kojarzonych z sytuacjonizmem oraz land artem. Poddaje je jednak cz sem daleko posuniętej problematyzacji, a z drugiej strony – niekiedy wprost do nich nawiązuje (będzie to jednak tematem kolejnego rozdzi łu). Warto przy tej okazji wspomnieć, że to właśnie sztuka niektórych artystów landartowych (zwłaszcza Roberta Smithsona) oraz minima listów rozwijających koncept rzeźby poza ramami pojęciowymi tradycyjnej estetyki (jak Robert Morris) dostarczyła bezpośredniego impuls dla R.E. Krauss w jej rozważaniach nad kondycją post-medialną i post modernizmem. Prowadziły one ku niestabilności fundamentów ontologicznych medium sztuki oraz jego wewnętrznym napięciom. Zaryzykuję hipotezę, że to dziedzictwo takiego właśnie myślenia o mediac pozwala lepiej zrozumieć morfologię obrazowania w mediach lokacyjnych i prowadzi w stronę ich postrzegania w kategoriach transwersalności – a zatem procesualności.

Kondycja postmedialna[58] – czy tylko cyfrowość?

W popularnym (i często dominującym obecnie) ujęciu kondycję postmedialną łączy się z procesami, jakie zostały uruchomione w związku z postępującą digitalizacją. Andreas Broeckmann, dokonując przeglądu dyskursów budujących pojęcie postmediów i kondycji postmedialnej, dochodzi do wniosku, że mamy do czynienia z trzema różniącymi

[58] O ile Krauss (przed epoką technologii cyfrowych) pisała o post-medialności, o tyle teoretycy konceptualizujący ten termin w odniesieniu do technologii cyfrowych posiłkują się kategorią postmedialności (choć Lev Manovich w jednym ze stosunkowo wczesnych tekstów na ten temat posługuje się pisownią przyjętą przez Krauss); por.: L. Manovich, *Post-media Aesthetics*, 2001, http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics [dostęp: 15.05.2015].

się od siebie – i stosunkowo niezależnymi – ujęciami tej problematyki. Jedno z nich wywodzi się z najwcześniejszego zastosowania tego terminu w pismach wspomnianego już Guattariego. Później rozwijał to podejście badacz obszaru hiszpańskojęzycznego, José Luis Brea, koncentrując się na aktywizmie medialnym[59]. W tym przypadku chodziło o koncepcję mediów poza systemem mediów masowych, o ich zastosowania oddolne, rozproszone i subwersywne. Drugi wątek dyskursywny to oczywiście propozycja Krauss, która ulegała na przestrzeni dwóch dekad wyrazistym przemianom i dotyczyła kręgu zagadnień związanych z programem estetyki modernistycznej i postmodernistycznej, przede wszystkim z projektami o charakterze inter- lub transmedialnym. A. Broeckmann przywołuje jeszcze propozycję Nicolasa Bourriauda zarysowaną w stosunkowo późnym eseju z 2009 roku[60]. Bourriaud kreśli własny program alternowoczesności (*alter modernity*), mocno zakorzeniony w jego wcześniejszych propozycjach: pojęciach estetyki relacyjnej i postprodukcji. Różnica między Krauss a Bourriaudem daje się – według Broeckmanna – sprowadzić do znaku wartości: o ile Krauss w późniejszych pracach (zwłaszcza w swojej ostatniej książce *Under Blue Cup*[61]) uznaje ostatecznie kondycję postmedialną za wyraz degradacji wartości estetycznej, o tyle francuski teoretyk sztuki upatruje w niej możliwości emancypacyjne, kryjące się w stwarzaniu sytuacji umożliwiającej płynność, relacyjność i zerwanie z esencjalizmem charakterystycznym dla pewnego typu nowoczesności. Kwestia ewolucji terminów „postmedium" i „kondycja postmedialna" u Krauss wydaje się jednak bardziej złożona (i nieustannie tematyzuje – dodajmy, w interesujący sposób – relację między materialnością a ekspresją oraz medium sztuki a jej autonomią). Ten temat wykracza jednak poza bezpośredni obszar moich rozważań. I wreszcie trzecia oś dyskursywna koncentruje się na – jak to nazwał Broeckmann – „cyfrowości jako post-medialności"[62]. Tutaj sytuuje się znakomita część aktualnych rozważań nad kondycją postmedialną: włącznie z projektem realizowanym w Post-Media Lab w Leuphana University w Lüneburgu,

---

[59] J.L. Brea, *La era posmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*, Editorial Centro de Arte de Salamanca, Salamanca 2002.

[60] N. Bourriaud, *The Radicant*, Sterneberg Press, Berlin 2009.

[61] R. Krauss, *Under Blue Cup*, MIT Press, Cambridge–London 2011.

[62] A. Broeckmann, *Postmedia Discourses. A Working Paper*, http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Postmedia+Discourses [dostęp: 15.06.2015].

którego owocem jest m.in. ważny zbiór *Provocative Alloys: A Post-Media Anthology*[63].

W tym ostatnim obszarze mamy do czynienia z dosyć radykalnym programem teoretycznym. Zdaniem Domenica Quaranty – dla którego kondycja postmedialna to przede wszystkim sytuacja sztuki technologicznej „po" sztuce nowych mediów i poza nią – „(…) rewolucja cyfrowa zupełnie zmieniła warunki produkcji i cyrkulacji sztuki i stopniowo, ale nieubłaganie zmienia sposób jej doświadczania, dyskutowania o niej i posiadania jej"[64]. Sama figura rewolucji cyfrowej – rozumiana jako zerwanie ciągłości – była już wielokrotnie przedmiotem krytyki, dlatego skoncentruję się tylko na kondycji postmedialnej, sięgając do najwcześniejszych koncepcji Krauss i – w zupełnie innym polu – do propozycji Guattariego. Choć zmiana kulturowa, jaką wprowadza cyfrowość, jest oczywista i systematycznie była analizowana, to uchwycenie tej zmiany jako szczególnego *episteme* (w rozumieniu Michela Foucaulta) wciąż nastręcza pewnych trudności, a z pewnością nie daje się sprowadzić do upraszczających twierdzeń o „rewolucji cyfrowej". Oddzielną kwestią jest tutaj intensywna dyskusja towarzysząca kategorii „nowych mediów" (którą np. wspomniany D. Quaranta jest skłonny całkowicie zakwestionować). Pozostawiając tę bardzo rozbudowaną i wielowątkową dyskusję na boku, przyjmuję za Ryszardem Kluszczyńskim, że wiele z przywoływanych przez badaczy cech nowych mediów (takich jak interaktywność, automatyzacja, numeryczność, wariacyjność, telematyczność czy wirtualność) składa się na pewien „ich paradygmatyczny wzorzec"[65] i że poszczególne nowe media mogą być „charakteryzowane nie przez wszystkie, lecz jedynie niektóre spośród tych atrybutów"[66]. Z drugiej strony – uznaję też za Kember i Żylińską, że „do pewnego stopnia można dowodzić, iż »nowe media« narodziły się od razu jako problem"[67]. Co więcej, zgadzam się z obiema autorkami, że ramy tej debaty, wyznaczane przez binarną opozycję stare – nowe media, są tzw. fałszywym problemem. Zwłaszcza, jeśli ograniczają się do rozważań

---

63 C. Apprich, J. Berry Slater, A. Iles, O. Lerone Schulz (red.), *Provocative Alloys: A Post-media Anthology*, Post-Media Lab & Mute Books, Lüneburg 2013.

64 D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, Link Editions, Brescia 2013, s. 202.

65 R.W. Kluszczyński, *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy" 2014, 85, s. 198.

66 Tamże.

67 S. Kember, J. Żylińska, *Life…*, s. xiv.

o charakterze futurologicznym, wpisując się w paradygmat techno - determinizmu, czyli reprezentując teleologiczne, linearne narracje opa te na uproszczonej logice przyczynowo-skutkowej.

W swoich rozważaniach konsekwentnie posługuję się terminem mediów sieciowych, gdyż właśnie sieciowość uznaję za warunek najistotniejszy z punktu widzenia procesualności obrazów (choć oczywiście nie sposób oddzielić go od innych ważnych cech nowych mediów: automatyzacji, telematyczności i interaktywności). Sądzę, że warto wrócić do wczesnych koncepcji kondycji postmedialnej – i jedocześnie do początków teorii postmedialności – z perspektywy sytuacji mediów nie tylko cyfrowych, ale przede wszystkich sieciowych (usieciowionych) oraz integralnie włączonych w przestrzeń fizyczną i jednocześnie bliżej związanych z cielesnością. Ta wczesna koncepcja oferuj bowiem atrakcyjne możliwości dla procesualnego myślenia o obrazach cyfrowych w zsieciowanych mediach. Celowo posługuję się przy tym określeniem „zsieciowane", a nie „sieciowe", zwracając uwagę na fakt, że nie jest to atrybut stały i niezmienny. Jak bowiem pokaże jeden z kolejnych rozdziałów, technologie medialne mogą być postrzegane nie tyle jako stała i niezmienna cecha, ile raczej jako szczególny plac budowy, jako niestabilna wiązka technologii, która wytwarza na powierzchni efekt „czarnej skrzynki" – przekonanie, że jest jednorodną, pozbawioną społecznej historii technologią. Ta dynamika jest tym wyraźniejsza w przypadku mediów lokacyjnych, które rodziły się niejako na naszych oczach.

Wspomniany już wcześniej P. Celiński wyraźnie podąża tropem programu estetyki postmedialnej nakreślonego przez Lva Manovicha w je artykule z 2001 roku[68]. To jedna z najbardziej radykalnych propozycji. L. Manovich obwieszcza właściwie zanik mediów w związku z tym, że rewolucja cyfrowa skutkuje załamaniem relacji między obiektem artystycznym a jego medium. Można uznać to stwierdzenie za dyskusyjne z co najmniej kilku powodów, do czego jeszcze powrócę. To dlatego właśnie Manovich proponuje zamianę pojęcia medium na nowe kategorie zaczerpnięte z kultury sieci oraz technologii komputerowej. Przede wszystkim jednak rozpoczyna kreślenie swoich postulatów dla estetyki postmedialnej od punktu niezwykle istotnego z dzisiejszej perspektywy: „Estetyka post-medialna potrzebuje kategorii, które

[68] L. Manovich, *Post-media...*

mogłyby opisać, jak obiekt kulturowy organizuje dane i strukturyzuje doświadczanie tych danych przez użytkownika[69]. Według Manovicha nie powinno się jednak wiązać tych kategorii z określoną formą nośnika, sposobem komunikacji czy formą przechowywania danych. Pojęcia i metafory zaczerpnięte z języka opisującego operacje w środowisku cyfrowym powinny być używane nie tylko w analizie kultury cyfrowej, ale – może przede wszystkim – w odniesieniu do kultury przeszłości. Manovich zademonstrował jak to robić w swojej znanej książce z tego samego roku, w *Języku nowych mediów*[70], gdzie filmy Dzigi Wiertowa uznaje za *par excellence* operacje bazodanowe w obszarze kultury audiowizualnej. Jak sam pisze, artyści minionych epok mogą być w świetle współczesnych procedur uznani za projektantów interfejsów informacyjnych. W dalszym kroku Manovich proponuje zastąpienie terminu „medium" pojęciem *software'u*. Praktyki użytkowników mogą zaś być potraktowane jako zachowania informacyjne. Badacz uznaje ponadto za istotne przesunięcie punktu ciężkości z analiz instancji autorskich i strukturalistycznego upodobania do traktowania kultury w kategoriach tekstualnych (dziedziczonego w dużej mierze przez podejścia poststrukturalistyczne) na praktyki odbiorcze, współtworzące w kulturze cyfrowej teksty kultury. Jak już wcześniej wspomniałam, śladem tych postulatów dosyć wiernie podąża Celiński, koncentrując uwagę na komputacji i związanych z nią przemianach – przede wszystkim na przetwarzaniu danych (w związku z tym, jak istotne miejsce dane i wszelkie związane z nimi procedury zajmują w dzisiejszej kulturze) i kodzie cyfrowym[71].

W podobny sposób podkreśla znaczenie cyfrowości Peter Weibel w nie znanym tekście towarzyszącym wystawie w Neue Galerie w Grazu[72]. Także P. Weibel przypisuje olbrzymie znaczenie pojawieniu się „nowych mediów" (które oznaczają dla niego wiązkę technologii z drugiej połowy XIX i całego XX wieku, od fotografii poczynając, a na mediach cyfrowych kończąc). To z nimi wiążą się główne tendencje kulturowe naszych czasów: kryzys reprezentacji, „rozszczelnianie" rozumienia klasycznego

---

69 Tamże, s. 7.

70 L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

71 P. Celiński, *Postmedia...*

72 P. Weibel, *Post-media Condition*, Mute, 19.03.2012, http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition [dostęp: 15.06.2015].

dzieła sztuki, śmierć autora, zwrot w stronę kultury recepcji, eksplozja wizualności w sztuce czy zwrot obrazowy. Weibel uznaje nowe media za obszar, który dziedziczy problematykę związaną z Arystotelesowsk rozróżnieniem na *techne* i *episteme* (oraz będącym jego konsekwencj europejskim podziałem na sztuki stosowane i wyzwolone). Najważniej- sze znaczenie dla kondycji medialnej mają jednak media cyfrowe, któ- re wprowadzają „komputacyjny sposób myślenia" (*computational way of thinking*). Dla Weibela kondycja postmedialna pojawiła się w dwóch następujących po sobie fazach: w pierwszej wszystkie media stały się równo prawne (włącznie z tzw. „nowymi", w odróżnieniu od tradycyj- nych mediów sztuki), w drugiej – nastąpiło ich swobodne mieszanie. Z kondycją postmedialną mamy do czynienia, gdyż „żadne pojedyncze medium nie ma już pozycji dominującej"[73].

Obie propozycje są interesujące z dzisiejszego punktu widzenia, ale budzą także pewne wątpliwości. Zasadnicza dotyczy kwestii zanika- jącego medium w dobie cyfrowej. Nasuwa się bowiem pytanie o to, czy – bardziej niż z zanikiem – nie mamy raczej do czynienia z prob- lematyzacją materialności medium i procesu materializacji znaczenia? To pytanie wybrzmiewa szczególnie mocno w kontekście przestrzeni hybrydowej czy internetu rzeczy – form opartych na zróżnicowanych postaciach łączności bezprzewodowej, co będzie przedmiotem pogłę- bionej refleksji w kolejnym rozdziale. Wydaje się, że domena cyfrowo- ści rozpatrywana w kontekście postbiurkowej technologii komputero- wej (zwłaszcza zaś technologii komputerowej, która mocniej infiltruje przestrzeń fizyczną i sytuuje się bliżej cielesności jej użytkowników) generuje nieco odmienne zestawy pytań i każe zweryfikować twier- dzenia o uniwersalizującym metamedium, jakim staje się technologia komputerowa – nawet jeśli mamy do czynienia z rosnącą datafikacją przestrzeni fizycznej, a przetwarzanie informacji staje się dominującym modusem naszego funkcjonowania w przestrzeni hybrydowej. Łącz- ność bezprzewodowa „zszywa" bowiem bardzo różne skrawki spek- trum medialnego, posługując się falami radiowymi, a więc medium o zdecydowanie analogowym charakterze, nadając współczesnym sie- ciom charakteru hybrydowego „składaka". Dowodem na to, że hipotez o problematyzacji materialności medium jest bardziej adekwatna niż t o jego zaniku, jest twierdzenie samego Manovicha, który przyznaje, że

[73] Tamże.

pojęcie medium – mimo wszystkich trudności koncepcyjnych – utrzymuje swoją pozycję. To tylko jedna z wybranych wątpliwości – na marginesie pozostawię na razie najważniejszą z nich, związaną z lokalnym (specyficznym) rozumieniem informacji zaczerpniętym z tradycyjnego paradygmatu komunikologicznego i inżynieryjnego. Manovich zresztą jest tego ostatniego ograniczenia świadomy: zauważa, że koncentrują się na praktykach informacyjnych, pomija aspekty afektywne, performatywne i doświadczeniowe. Dodałabym tutaj, że często pomija także medium rozumiane jako procesualna, a nie ograniczona do dystynktywnych i dyskretnych jednostek informacyjnych, materializacja znaczenia. Z tego punktu widzenia propozycja Krauss dostarcza bardziej interesujących otwarć.

Kondycja postmedialna: wątpliwość medialnych ontologii

Wspomniany już Broeckmann traktuje trzy nurty dyskursywne w obrębie teorii postmedialności jako rozłączne, choć pisze także o funkcjonujących między nimi połączeniach i konwersacjach. Sądzę, że jest to problem wymagający dokładniejszego zbadania, a próba teoretyzacji powinna każdorazowo uwzględniać konkretne instancje postmedialności. Dla mnie tą instancją są przede wszystkim media lokacyjne: ich genealogia i funkcjonowanie w drugiej dekadzie XXI wieku, co oznacza m.in. wchodzenie w związki z internetem rzeczy oraz bycie istotnym składnikiem przestrzeni hybrydowej. Z tego względu wspomniane wiązki dyskursywne – propozycje Weibela, Manovicha, Guattariego i wreszcie Krauss – będę traktować raczej jako próbę opisu pewnej ekologii medialnej z trzech różnych perspektyw. W tym przypadku kondycja postmedialna przybiera postać konglomeratu i hybrydy medialnej opartej na intensywnym przetwarzaniu informacji (podejście Weibela i Manovicha), ale także na formach oddolnego aktywizmu związanego z dostępem do danych (propozycja Guattariego). Nade wszystko jedna wyraźnie widać brak jednolitej podstawy ontologicznej, brak uniwersalnej i oczywistej materializacji. Można to dostrzec nie tylko w praktykach artystycznych w domenie mediów lokacyjnych, które zresztą często tworzą szczególne kontinuum z aktywizmem społecznym, ale także w ich codziennych użyciach. To właśnie dlatego postmedia stanowią dla mnie laboratorium społecznej wyobraźni – i każdy z członów

tego określenia jest znaczący, a w pewnym sensie również warunkują cy pozostałe. Laboratorium zakłada eksperymentowanie, które wymag z kolei wyobraźni będącej w tym przypadku zjawiskiem o społecznym charakterze (jej wyraz stanowią przeróżne praktyki przetwarzania danych skupione pod szyldem mapowania partycypacyjnego) – to zaś m związek ze szczególną afordancją mediów lokacyjnych: fakt, że rozgry wają się w środowisku sieciowym, każe nieustannie zapytywać o procedury połączenia, interoperacyjność zastosowań, wreszcie – o sposób generowania intensywnych strumieni danych i, *last but not least*, o st tus form obrazowych w tym złożonym układzie. Nic dziwnego zatem, że tak ważna jest dla mnie wczesna koncepcja Krauss, która zmaga si z próbą opisu ontologicznej niestabilności medium sztuki wobec inter- i transmedialnych form ekspresji artystycznej kształtujących się w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku. Ta niestabilność będzie miała także związek z fuzją czynników o charakterze abstrakcyjnym (kognitywnym, związanym z konwencjami odbioru dzieła lub ich zaburzaniem czy specyfiką sztuki konceptualnej, dla której tworzywem staje się język lub abstrakcyjna idea) i tych materialnych (tradycyjnie rozumiane medium *per se*).

Krauss pisze o kondycji post-medialnej w kontekście modernistycznej teorii malarstwa, która widziała specyficzność medium tam, gdzie w istocie kryło się jego „wewnętrzne zróżnicowanie". Pisze także racz o „post-medium", odwołując się do dyskursu historii sztuki, a nie o „po -mediach" sugerujących ujęcia komunikologiczne. Dodatkowo znany tekst teoretyczny[74] jest w istocie pogłębioną analizą twórczości Marcela Broodthaersa (nawiązującą do tytułu jednego z jego filmów – *A Voyag on the North Sea* z 1974 roku) – artysty tworzącego dzieła, w których modernistyczna specyficzność medium ulega implozji. Znana teoretyczka formułuje przekonanie, że domeną modernistycznego malarstw był w gruncie rzeczy sposób zwracania się do widza, nie zaś wyznaczn ki czysto formalne – według Krauss takie myślenie można dostrzec już w pewnym przesunięciu akcentów u C. Greenberga[75]. Jak pamiętamy,

[74] R. Krauss, *A Voyage on Art in the Age of the North Sea. Post-Medium Condition*, Thame & Hudson, New York 1999.

[75] Ma to związek również z ewolucją myśli samej Krauss, której trajektoria myślenia prze- suwa się od silnej inspiracji teoriami Greenberga do mocnej z nim polemiki na wielu płaszczyznach, m.in. jeśli chodzi o logikę zerwania ciągłości tradycji u artystów modernistycznych. Jak się wydaje – teoria postmediów może mieć związek z tym właśnie

dla głównego teoretyka estetyki modernizmu to przede wszystkim płaskość powierzchni charakteryzowała malarstwo modernistyczne: „(…) płaskość była jedynym warunkiem, którego malarstwo nie dzieliło z żadną inną sztuką i dlatego malarstwo modernistyczne zorientowało się przede wszystkim na płaskość”[75]. Jak zwraca uwagę Krauss, u Greenberga oferowane przez ten rodzaj sztuki „czyste optyczne doświadczenie” sugeruje jednak „rodzaj trzeciego wymiaru” – tyle że dla amerykańskiego estetyka był to „wyraźnie malarski, wyraźnie optyczny trzeci wymiar”[76], który daje się odróżnić od trójwymiarowości charakterystycznej dla rzeźby i stanowiącej o specyficzności jej medium. Krauss wyprowadza stąd wniosek, że „optyczność” zastąpiła perspektywę w ustanawianiu relacji między oglądającym a obiektem, przekraczając w rezultacie mierzalne parametry przestrzenne i umożliwiając zwrot w stronę widzenia poprzedzającego koncentrację na przedmiocie. Innymi słowy, stematyzowane zostało patrzenie samo w sobie. Ta rozumiana optyczność – nie jako zestaw formalnych cech obrazu, ale (z inspiracji teorią filmu) jako sposób zwracania się do widza – zdaniem Krauss stała się w latach sześćdziesiątych XX wieku właściwym medium sztuki. I to właśnie tutaj teoretyczka zaczyna dostrzegać wsp mniane już wewnętrzne zróżnicowanie medium, ulegające nasileniu wraz z wprowadzeniem technologii wideo (Krauss pisze przede wszyst kim o portapaku i telewizji). Dla Krauss najważniejszą cechą wideo, w gruncie rzeczy tożsamego z telewizją, jest nie tylko rozerwanie ciągłości przestrzennej, ale przede wszystkim fakt, że istnieje w „nieskoń czenie zróżnicowanych formach, przestrzeniach i temporalnościach, dla których żadna pojedyncza instancja nie może ustanowić formalnej całości”[78]. Zdaniem wpływowej krytyczki taką technologię (wprowadzoną w momencie, w którym pojawiła się w sztuce nakreślona wyżej optyczność) – mimo posiadania odrębnego dyspozytywu – cechował w związku z tym „rodzaj dyskursywnego chaosu, heterogeniczność aktywności, których nie można było teoretyzować jako koherentnych

punktem rozbieżności między dwójką wpływowych krytyków. Por.: D. Carrier, *Rosalind Krauss and American Philosophical Art Criticism. From Formalism to Beyond Postmodernism*, Praeger Publishers, Westport–London 2002.

76 C. Greenberg, *Malarstwo modernistyczne* [w:] C. Greenberg, *Obrona modernizmu*, prze G. Dziamski, M. Śpik-Dziamska, Universitas, Kraków 2006, s. 49.

77 Tamże, s. 52.

78 R. Krauss, *A Voyage…*, s. 31.

ani myśleć o nich jako o posiadających coś w rodzaju esencji czy jednolitego centrum[79]. Krauss podsumowuje swoją propozycję, bazując na projektach M. Broodthaersa (zwłaszcza *Museum of Modern Art*, *Eagles Department*): specyficzność medium powinna być postrzegana jako wewnętrznie zróżnicowana i różnicująca – stanowi bowiem zestaw konwencji, które nie znajdują oparcia w fizycznej podstawie czy nośniku oraz nie mogą być do niej sprowadzone.

Tę różnorodność pozwala dostrzec wprowadzenie medium wyższego porządku (w przypadku tekstu Krauss było to przywołanie frazy „robots, computers" zapożyczonej od Broodthaersa właśnie). Podobnie w dzi Krauss logikę rozwoju mediów w innym artykule (znacznie rzadziej przywoływanym w kontekście dyskusji wokół postmedium), poświęconym fotografii. Opierając się na *Małej historii fotografii* oraz *Dziele sztuki w dobie mechanicznej reprodukcji* W. Benjamina, amerykańska teoretyczka pisze o fotografii dokonującej rekonfiguracji i ponownego odkrycia tradycyjnych mediów sztuki (malarstwa, rzeźby, rysunku, architektury). Przypomnijmy tutaj, że także dla Marka B.N. Hansena to właśnie zmiana akcentów w spojrzeniu Benjamina na kwestię fotografii – od konceptualizacji zaniku aury jako tendencji rozwoju fotografii do fotografii będącej symptomem reprodukowalności jako takiej, prowadzącej do zaniku aury w sztukach w ogóle – problematyzuje w istocie przejście, które Krauss nazywa kondycją post-medialną[80]. W tym kontekście teoretyczka umieszcza twórczość artystów konceptualnych takich jak Dan Graham, Robert Smithson czy Ed Ruscha, dla których fotografia jest specyficznym narzędziem. Jego funkcja polega na zawieszeniu między czystą dokumentacją a składnikiem wewnętrznie hybrydowego dzieła mającego charakter wieloskładnikowy. Dokładniejszą analizę takiej strategii zaproponuję na przykładzie R. Smithsona w jednym z kolejnych rozdziałów. Jednak i w tym tekście Krauss – warto to podkreślić – medium jest „zestawem konwencji wyprowadzonych z materialnych warunków konkretnego technicznego nośnika (ale niebędących z nimi identycznymi), konwencji, z których można wywieść zarówno projekcyjne, jak i mnemoniczne formy ekspresji"[81]. Warto zauważyć na marginesie, że na dobrą sprawę można odczytać tę propozycję relacji

[79] Tamże.

[80] M.B.N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, MIT Press, Cambridge–London 2004.

[81] R. Krauss, *Reinventing the Medium*, „Critical Inquiry" 1999 (zima), Vol. 25, No. 2, s. 29

między mediami starszego i nowszego typu jako pewną formułę reme
diacji. Wreszcie w stosunkowo późnym artykule z 2006 roku Krauss po
twierdza, że najważniejsza w jej koncepcji postmedium jest wewnętrz-
na heterogeniczność, której źródłem najwyraźniej jest brak jednolitej
formy materializacji znaczenia. Dlatego w miejsce pojęcia medium (na
gruncie estetyki i teorii sztuki) wprowadza termin „technicznej podsta
wy" (*technical support*). Ucieka w ten sposób od pojęcia noszącego w
mniemaniu piętno pozytywistycznego braku sproblematyzowania ma-
terializacji. Obierając za przedmiot analizy pracę *Lip Sync* Bruce'a Nau
mana (1969) oraz *Video Quartet* Christiana Marclaya (2002), jeszcze
raz wyraźnie podkreśla sytuację, w której „nawarstwione mechanizmy
nowych technologii"[82] uniemożliwiają wskazanie jednolitego fizyczne-
go fundamentu dzieła. W późniejszych tekstach dochodzi jednak do
głosu tendencja, którą dostrzegł Broeckmann – Krauss widzi w kon-
dycji postmedialnej rodzaj odejścia od programu estetycznego, który
miałby polegać na estetycznej autorefleksji. Dlatego z czasem istotne
znaczenia nabiera właśnie przywołany już termin „technicznej podsta-
wy" (*technical support*). Widoczne jest to zwłaszcza w ostatniej książ-
ce Krauss *Under Blue Cup*[83]. To szczególna książka w dorobku Krauss;
napisana po wyjściu z choroby, która spowodowała u krytyczki utratę
pamięci krótkotrwałej, przywołuje rekonwalescencję i pracę pamięci.
Być może stąd forma słownika, w którym poszczególnym literom od-
powiadają odpowiednie hasła. Wydaje się więc, że i kategoria „techni
nej podstawy" może mieć dla Krauss znaczenie powiązane z jej rekon
walescencją – w której materialne obiekty stanowią zapalnik dla pracy
pamięci (opisuje to, wyjaśniając tytuł książki). Ten wątek – jak już syg
nalizowałam – pozostawię jednak na boku.

Drobiazgowe odtworzenie narracji Krauss jest dla mnie ważne z dwó
powodów: po pierwsze, pozwala wyjść poza ramy nieco cyrkularnej
dyskusji o tym, czy istnieje sztuka mediów i jaką funkcję pełni w tym
przypadku technologiczny fundament (wariantem tej tezy by-
łoby przekonanie o ujednoliceniu mediów zachodzącym w domenie[84]

---

[82] R. Krauss, *Two Moments from the Post-Medium Condition*, „October" 2006 (wiosna), Vol. 116, s. 56.

[83] R. Krauss, *Under Blue...*

[84] Tę dyskusję można odnaleźć m.in. u D. Quaranty: *Beyond...*, ale także u P. Weibela: *Od mediów mechanicznych do mediów społecznych* [w:] P. Celiński (red.), *Mindware*, Warsztaty Kultury, Lublin 2012; tegoż, *The Post-Media Condition*...

cyfrowej). Po drugie – nie tylko umożliwia badanie działalności artystycznej rozgrywającej się między mediami czy poprzez zróżnicowane wiązki mediów (a to jest przypadek mediów lokacyjnych), ale pozwala także zobaczyć kondycję postmedialną jako wynik metarefleksji teorii sztuki, nie zaś jedynie jako efekt inkorporowania w jej obszar nowych technik reprezentacji. Oddzielną kwestią byłoby pytanie o to, na ile pojęcie postmedium pozwala na zbudowanie teorii mediów pozwalającej połączyć odrębne rozumienia terminu „medium" na gruncie estetyki i komunikacji. Jak już wspomniałam, sądzę, że teoria kondycji post medialnej jest również wynikiem pewnego przesunięcia metateoretycznego wobec mediów cyfrowych, dla których swoistym wyższym porządkiem technologicznym (jeżeli trzymać się logiki Krauss) będą media sieciowe. Bywa zresztą – jak już wspomniałam – że te ostatnie hybrydowo łączą technologie analogowe i cyfrowe, jak w przypadku łączności bezprzewodowej opartej na falach radiowych, która oferuje dostęp do zawartości cyfrowej.

Wprowadzając odmienne rozumienie postmedialności, nie tyle polemizuję z jej innymi koncepcjami, ile raczej próbuję wyłonić narrację, która – tak sądzę – skrywa się nieco w cieniu, jeśli tekst Krauss funkcjonuje tylko w charakterze historycznego punktu odniesienia. Wydaje mi się, że warto w kontekście analizy mediów lokacyjnych jako szczególnego środowiska cyrkulacji obrazów elektronicznych odświeżyć ten inicjalny dla debaty o postmedialności moment. Stanowi on dla mnie punkt wyjścia do zasadniczych pytań o ograniczenia reprezentacjonizmu wobec obrazów sieciowych i jednocześnie służy jako próba wskazania na alternatywne teorie informacji, bliższe procesom biologicznym niż technologiom komunikacyjnym. Krótko mówiąc, niejako na uboczu głównego toku moich rozważań będę dążyć do zamknięcia rozziewu między informacją rozumianą jako odcieleśniona i złożona z wielu dyskretnych jednostek a przeciwstawianą jej w tym układzie materialnością o cechach kontinuum łączącego różnorodne obszary rzeczywistości. Takie binarne myślenie znajduje swoje odzwierciedlenie w dyskursie kształtującym (często w ukryty sposób) nie tylko technologie informacyjne, ale także lingwistycznie modelowane teorie reprezentacji: „Zastępując »przepływ« analogowych sygnałów, dyskretne, binarne »pakiety« czy »impulsy« odzwierciedlają rzekomo uniwersalny model reprezentacji, w którym informacja może z sukcesem przemieszczać się między różnymi materialnymi

podstawami, co nie wywołuje utraty ani zmiany[85] jeśli” procedury reprezentacji traktować jako specyficzną formę przetwarzania informacji, to dekonstrukcja takiego rozumienia reprezentacji będzie miała fundamentalne znaczenie. Wracając do kondycji postmedialnej Krauss, warto chyba także uwzględnić dodatkową narrację nakreśloną przez Cadence Kinsey – jej zdaniem dyskursy kształtujące się wokół technologii wpływają na dyskurs historii sztuki i na jej rozumienie medium jako podstawy ontologicznej praktyk artystycznych.[86] Sytuacja konceptualna lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych jest zatem dla niej momentem przełomowym, jeśli chodzi o swoiste „rozszczelnienie” fundamentu technologicznego i materialnego, na którym opierały się praktyki artystyczne. Byłoby to zatem odejście od medium jako kategorii stabilnej i bezpiecznej – równolegle wobec wątpliwości co do technologicznej stabilności w początkach mediów elektronicznych jako medium sztuki.

Kondycja postmedialna: ku transwersalności rewolucji molekularnej

Wskazanie na hybrydowość i swoistą porowatość stabilnej podstawy ontologicznej mediów sieciowych pomaga jednocześnie wyraźniej zob czyć ich aktywistyczny i aktywizujący potencjał – istotne jest przy tym umieszczenie pojęcia postmediów, zaproponowanego jeszcze w 1990 roku przez Guattariego, w szerszym kontekście. Potraktowana poważniej koncepcja Guattariego (wraz z jej wcześniejszymi postaciami wypracowanymi we współpracy z Deleuze’em w słynnej schizoanalitycznej dylogii) może jednocześnie być odpowiedzią na wspomnianą już wątpliwość Manovicha co do możliwości uwzględnienia komponentów afektywnych w teorii informacji. W istocie propozycja Guattariego jest bardzo interesującą próbą budowy ontologii (a raczej ontogenezy) w ramach paradygmatu estetyki. Nie można oczywiście zapominać o naczelnym zainteresowaniu francuskiego psychoterapeuty, czyl

---

85 C. Kinsey, *From Post-Media to Post-Medium: Rethinking Ontology in Art and Technology* [w:] C. Apprich, J. Berry Slater, A. Iles, O. Lerone Schulz (red.), *Provocative Alloys…*, s. 69.

86 Tamże.

o zagadnieniach dotyczących formowania podmiotowości i ekonomii pożądania jako naczelnego mechanizmu tego procesu[87]. Chociaż trudno sztucznie dzielić myśl Guattariego – byłoby to zresztą niezgodne z jego transwersalną i interdyscyplinarną działalnością, nieustannie[88] – mającą między teorią, praktyką psychologiczną i aktywizmem szę zastrzec, że wiele wątków pozostawię przy tej okazji na boku. Jednym z nich jest właśnie słynna teoria afektu i podmiotowości, choć oczywiście nie da się zupełnie wobec niej zdystansować, zważywszy na fakt, jak integralnie wpisuje się w nią koncepcja rewolucji molekularnej i postmediów.

Postmedia (albo raczej post-media) miały być bowiem przede wszys kim składnikiem tego, co Guattari nazwał rewolucją molekularną – obserwując rozwój niezależnych, kontrkulturowych, tworzonych oddolnie i obywatelskich mediów we Włoszech i Francji końca lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku. W przypadku Francji były to praktyki użytkowników Minitela, sieci komunikacji tekstowej wcześniejszej niż internet a zbudowanej na podobnej zasadzie – jego użytkownicy szybko pojęli, że mogą zaadaptować sieć do własnych celów, nieprzewidzianych przez projektantów. W 1986 roku francuscy studenci odkryli zaś, że za pomocą sieci Minitel mogą skoordynować demonstracj na skalę narodową, sprawiając, że protest przyniesie konkretne efekty w postaci wycofania się rządu z proponowanych zmian w przyjęciach na studia (przy okazji stali się jednocześnie autorami bodaj pierwszego protestu zorganizowanego na taką skalę za pomocą sieci komunikacji). We Włoszech natomiast było to środowisko lewicowych organizacji skupionych wokół pirackiej, niezależnej stacji radiowej Radio Alice, wśród których można znaleźć czołowych przedstawicieli włoskie go operacjonizmu i autonomizmu[89]. Jeden z głównych ideologów nurtu, Franco „Bifo” Berardi, był zresztą przyjacielem Guattariego, który pomógł mu uciec z Włoch przed więzieniem za działalność kojarzoną

---

87 Por.: S. Zepke, *Art as Abstract Machine Ontology. Ontology and Aesthetics in Deleuze & Guattari*, Routledge, New York–London 2005.

88 Por.: F. Dosse, *Gilles Deleuze & Félix Guattari. Intersecting Lives*, przeł. D. Glassman, Columbia University Press, New York 2010; F. Berardi, *Félix Guattari. Thought, Friendship and Visionary Cartography*, przeł. G. Mecchia, Ch.J. Stivale, Palgrave Macmillan, New York 2008.

89 Więcej o Radiu Alice i włoskich mediach taktycznych pisałam w książce *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów*, Galeria Miejska „Arsenał”, Poznań 2012.

we Włoszech lat siedemdziesiątych z terrorystycznymi Czerwonymi Brygadami. Guattari – jako psychoanalityk – najmocniej był zainteresowany emancypacyjnym potencjałem wczesnych mediów elektronicznych, które umożliwiały zupełnie inne mechanizmy kształtowania podmiotowości ich użytowników niż w przypadku mediów masowych głównego nurtu. Przewidywał, że wraz z rozwojem łączności satelitarnej oraz systemów interaktywnych oferujących nieograniczony dostęp do olbrzymiej bazy danych obrazów i „danych kognitywnych”[90], „[...] możemy mieć nadzieję na transformację potęgi mediów masowych, która przejmie współczesną podmiotowość, oraz na początek post-medialnej epoki zbiorowo-indywidualnych sposobów przejęcia i interaktywnego wykorzystania machin informacyjnych i komunikacyjnych, a także inteligencji, sztuki i kultury”[91]. Z dzisiejszej perspektywy nadzieje francuskiego filozofa mogą brzmieć nieco utopijnie – by nie rzec naiwnie – nabierają jednak nieco innych sensów, jeśli zbadać dokładniej ów wspomniany już szerszy kontekst. Wówczas nawet fragmenty brzmiące baudrillardowsko (jak *passus* o tym, że w nowych mediach elektronicznych pierwszeństwo zdobywa niematerialny plan rzeczywistości) wpisują się w tendencję, o której mowa: niestabilności ontologicznej fundamentu medialnego znajdującego odbicie w kryzysie reprezentacjonizmu. Tym razem słowem kluczem będzie nie tyle hybrydowość i heterogeniczność (choć także pełniące istotną funkcję), ile transwersalność, czyli oparcie na zasadzie przepływu i transgresji. Jak już wspomniałam, ważną rolę odgrywała w tym przypadku heterogeniczność form przekazu cechująca programy Radia Alice – gdzie obok komentarzy o charakterze politycznym można było znaleźć interwencje poetyckie, artystyczne i ludyczne. Wrażenie różnorodności wzbogacały rozmaite rejestry językowe, włącznie z groteską, absurdem czy prowokacją aktywizując odbiorców, wywołując ruch myśli (np. za pomocą elementów komicznych) ku rzeczom, które obchodziły społeczność grupującą się wokół radiostacji. Nie chodziło przy tym ani o samą konsumpcję wywrotowego politycznie przekazu, ani o zachętę do uczestnictwa

---

[90] F. Guattari, *Vers une ère post*-média – początkowo niepublikowany tekst z października 1990 roku, udostępniony w: „Chimères” 1996 (wiosna–lato), No. 28; cyt. za: F. Guattari, *Towards a Post-Media Era*, trans. A. Sebti, C. Apprich [w:] C. Apprich, J. Berry Slater, A. Iles, O. Lerone Schulz (red.), *Provocative Alloys...*, s. 27.

[91] Tamże.

w przewidzianych protokołem aparatu państwowego formach oporu, takich jak demonstracje czy akcje uliczne. Taka strategia – nawet w przypadku najbardziej opozycyjnych politycznie treści – nie byłaby w stanie zmienić całościowej logiki ich działania. Chodziło o zmianę układu sił, która mogła nastąpić tylko za sprawą odmiennej ekonomii upodmiotowienia, poza tą przewidzianą przez nowoczesne państwo. Takiej obietnicy upatrywał Guattari (a także F. „Bifo" Berardi) w transwersalności kształtujących się na jego oczach oddolnych praktyk użytkowania mediów elektronicznych.

Michael Goddard podkreśla właśnie ten aspekt – rewolucja molekularna miała bowiem przede wszystkim zrywać z utartymi sposobami działania w „machinie konsensu", która wymuszała na podmiotach zbiorowych zajmowanie określonej pozycji, zgodnej z kapitalistycznym porządkiem władzy. Nawet jeśli była to pozycja sprzeciwu, to – poprzez wpisanie się w ustalone ramy prowadzenia walki politycznej – w gruncie rzeczy podtrzymywała *status quo* aparatu państwowego (nietrudno są tutaj do wychwycenia inspiracje Antoniem Gramscim). W tych oddolnych instancjach chodziło zatem, jak się rzekło, nie tyle o wzbogacenie pejzażu mediów głosami wykluczonych czy marginalizowanych grup mniejszościowych, ile o „stworzenie zbiorowego asamblażu wypowiedzeń umożliwiających maksymalnie transwersalne połączenia i transformacje podmiotowe między tymi wszystkimi wyłaniającymi się identyfikacjami"[92]. Jak podkreśla M. Goddard, Radio Alice i podobne instancje oddolnie tworzonych mediów były dla Guattariego przede wszystkim aparatem wytwarzającym nową wrażliwość, nowe formy uspołecznienia i odmienne od dominujących w społeczeństwie kapitalistycznym formy wytwarzania podmiotowości. „Nowość" polegała nie na subwersywnym wykorzystaniu konkretnej platformy medialnej (choć łatwość techniczna radia odgrywała bez wątpienia pewną rolę), ale na tym, że wpisywała się ona w liczne, powiązane z sobą, formy interwencji: „W przypadku Radia Alice zauważyliśmy, że radio stanowi centralny element całej palety środków komunikacyjnych: od nieformalnych spotkań na Piazza Maggiore, przez billboardy, murale, plakaty ulotki, spotkania, festiwale i inne działania wspólnotowe, po codzienną

---

[92] M. Goddard, *Félix and Alice in Wonderland: the Encounter Between Guattari and Berardi and the Post-media Era* [w:] C. Apprich, J. Berry Slater, A. Iles, O. Lerone Schulz (red.), *Provocative Alloys...*, s. 47.

prasę[93]. A zatem mamy do czynienia z pejzażem przypominającym praktykę artystyczną, np. artystów landartowych, gdzie wypowiedź ro pisana była nie tylko na kilka obiektów medialnych o rozmaitych mate rialnych formach (prace w terenie, fotografia, ruch w przestrzeni), ale przede wszystkim opierała się na sposobach „przełączania się" między tymi rejestrami oraz na samym ruchu między nimi. W przypadku mediów lokacyjnych taka transwersalność przybierze wreszcie postać heterogenicznej platformy technologicznej.

Transwersalność to dla Guattariego jedno z centralnych pojęć. Podskórnie organizuje także narrację *Anty-Edypa* napisanego wspólnie z Deleuze'em: można bowiem odnaleźć je w figurze deterytorializacji czy myśli nomadycznej. Temat transwersalności powróci jeszcze w rozdziale zamykającym, ale tutaj warto wskazać na zasadniczy rdzeń tematyczny tej właśnie propozycji (transwersalność bywa konceptualizowana w różnych obszarach, w tym także w matematyce). Choć przywołuję ten termin głównie w kontekście tego, co Guattari pisał o post-mediach, to nie można go oddzielić od całościowej koncepcji mikropolityki francuskiego psychoanalityka. W jej ramach procesy psychologiczne (a zwłaszcza psychopatologie, neurozy i choroby psychiczne) nie są oddzielne od politycznego układu władzy i nie powinny być traktowane wyłącznie jako rzeczywistość intrapsychiczna – w istocie edypalna ekonomia pragnienia służy kapitalistycznemu porządkowi społecznemu (i jednocześnie jest z nim związana za pomocą swego rodzaju sprzężenia zwrotnego, bo jest także przezeń wytwarzana). Próbie pomyślenia innej ekonomii pożądania, a jednocześnie innych niż dominujące w kapitalizmie procesualnych form rozumienia podmiotowości, było poświęcone wspólne dzieło Guattariego i Deleuze'a *Capitalisme et schizophrénie*[94]. Tak naprawdę – upraszczając – można streścić główny zrąb tego, co nazwali schizoanalizą. Bodaj najpełniej tę tradycję kontynuują obecnie głównie teoretycy włoskiej lewicy: Maurizio Lazzarato czy Franco „Bifo" Berardi; ten ostatni np. w swoich wnikliwych analizach źródeł depresji, które wiąże m.in.

---

93 F. Guattari, *Popular Free Radio* [w:] tegoż, *Soft Subversions*, trans. Ch. Wiener, E. Wittmann, MIT Press, Cambridge–London 2009, s. 75.

94 G. Deleuze, F. Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 1: L'Anti-Œdipe*, Les Éditions de Minuit, Paris 1972; tychże, *Capitalisme et schizophrénie 2: Mille plateaux*, Les Éditions de Minuit, Paris 1972.

z intensywnością i szybkością przepływu informacji warunkującego formację nazywaną czasem kapitalizmem kognitywnym lub informacyjnym[95] – czego podwaliny zresztą także położył Guattari, wskazując na semiotyczne procesy warunkujące produkcję, dystrybucję i konsumpcję w zglobalizowanym kapitalizmie[96]. Kategoria transwersalności pojawiła się przy okazji postulatów Guattariego dotyczących psychoterapii instytucjonalnej, wypracowanej w niestandardowych rozwiązaniach wdrożonych w założonej przez Jeana Oury'ego w 1951 roku klinice psychiatrycznej La Borde, gdzie od 1953 roku pracował Guattari. Główne założenia przypominały nieco podejście charakterystyczne dla antypsychiatrii Richarda D. Lainga, choć sam psychoterapeuta mocno się od niego dystansował[97]. W eseju *Transversality*, zamieszczonym w zbiorze *Molecular Revolution*, pojawia się parę definicji, ale są one zazwyczaj mocno związane z bezpośrednim kontekstem terapeutycznym i ugruntowane w psychoanalitycznym aparacie pojęciowym. Jeśli jednak przyjąć, że transwersalność oznacza dla Guattariego „wymiar, który usiłuje przekroczyć impas czystej wertykalności oraz horyzontalności[98]" (choć wymiary przestrzenne są związane z dwiema różnymi hierarchiami) i że „bywa osiągany wtedy, gdy istnieje maksimum komunikacji między różnymi poziomami i – nade wszystko – między różnymi znaczeniami[99]", to pojęcie nabiera także bardziej uniwersalnego znaczenia i wyjaśnia, jaką w istocie funkcję pełnią w tym pejzażu postmedia.

Nie chodzi bowiem, jeszcze raz to podkreślę, wyłącznie o inną konstrukcję przekazu czy inny dobór treści, tak aby grupy marginalizowane w mediach głównego nurtu miały swoją arenę wypowiedzi. Stawka jest znacznie poważniejsza, w grę wchodzi bowiem sama procedura

---

95 Por.: F. „Bifo" Berardi, *Soul at Work. From Alienation to Autonomy*, przeł. F. Cadel, G. M chia, Semiotext(e), Los Angeles 2009; tegoż, *Precarious Rhapsody. Semiocapitalism ar the Pathologies of the Post-alpha Generation*, Minor Compositions/Autonomedia, London 2009.

96 Guattari dostrzegł najważniejsze zręby fenomenu nazwanego później globalizacją jeszcze w latach osiemdziesiątych i nazwał je mianem światowego kapitalizmu zintegrowanego – *Integrated World Capitalism*; por.: F. Guattari, S. Rolnik, *Molecular Revolution in Brazil*, przeł. K. Clapshow, B. Holmes, MIT Press, Cambridge 2007.

97 Por.: F. Guattari, *Molecular Revolution. Psychiatry and Politics*, przeł. R. Sheed, Penguin New York 1984.

98 Tamże, s. 18.

99 Tamże.

formowania podmiotowości, czyli jądro działania ideologii w ujęciu Althusserowskim; proces podstawowy zarówno dla funkcjonowania jednostki w społeczeństwie, jak i dla jej rzeczywistości intrapsychicznej. W zbiorze dokumentującym pobyt Guattariego w Brazylii w 1982 roku (notabene w jednym z wygłoszonych wykładów wspomina także wizytę w Polsce) można odnaleźć jego esej *Subjectivity and History*, który rozpoczyna się od fundamentalnego stwierdzenia: „Zamiast mówić o ideologii, wolę raczej mówić o formowaniu podmiotu [*subjectivation*], o produkcji podmiotowości [*production of subjectivity*]"[100] Co więcej, Guattari postrzega ten proces jako zautomatyzowany, maszynowy [*machinic*], gdyż w „systemie kapitalistycznym produkcja ma charakter uprzemysłowiony i zachodzi na skalę międzynarodową"[101] Francuski psychoterapeuta dostrzega to, co dwie dekady później stanie się rysem charakterystycznym kapitalizmu informacyjnego: procesy identyfikacji podmiotowej i polityki tożsamości stanowią w istocie podglebie kapitalistycznej machiny konsumpcji-produkcji, a podstawowa praca w tym systemie rozgrywa się w świecie podmiotowych afektów, wyobrażeń, znaków i fantazji[102].

W tym świetle szczególnego znaczenia nabiera transwersalność praktyk postmedialnych polegająca na nieustannym przekraczaniu zasady dzielenia na dyscypliny, specjalizacje dyskursów, form organizacji oraz typów materialności. Ich przykładem mogą być nie tylko obywatelskie instancje mapowania partycypacyjnego, ale także to, co Roger Malina

---

100 F. Guattari, S. Rolnik, *Molecular Revolution in Brazil...*, s. 35.

101 Tamże.

102 Rozumiem jednak przez to nie tylko znaną propozycję J. Baudrillarda (J. Baudrillard, *Społeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2006; tegoż, *Wymiana symboliczna i śmierć*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2007), ale przede wszystkim koncepcję pracy niematerialnej Maurizia Lazzarata (M. Lazzarato, *Lavoro immateriale: Forme di vita e produzione di soggettività*, Ombre corte, Verona 1997; tegoż, *Signs and Machines. Capitalism and the Production of Subjectivity*, MIT Press, trans. J.D. Jordan, Semiotext(e), Cambdrige 2014 – najnowsza książka Lazzarata rozpoczyna się zresztą od cytatu z Guattariego), Tiziany Terranovej (T. Terranova, *Network Cultures. Politics for the Information Age*, Pluto Press, London 2004). Por. także numer magazynu „Ephemera" poświęcony pracy niematerialnej i afektywnej: „Ephemera. Theory and Politics in Organization" 2007 (luty), Vol. 7, No. 1. W gruncie rzeczy ta krytyka „znakowości" kapitalizmu mogłaby być prześledzona znacznie dalej wstecz – do Waltera Benjamina i jego wersji fetyszyzmu towarowego.

nazywa „otwartym laboratorium”[103], co zostanie przybliżone w kolejnych rozdziałach. Guattari wyjaśnia dosyć dobitnie, dlaczego pojęcie ideologii zastępuje kategorią produkcji podmiotowości:

> Wszystko, co powstaje w wyniku kapitalistycznego formowania podmiotowości – wszystko, co trafia do nas poprzez język, rodzinę i urządzenia wokół nas – jest nie tylko kwestią idei czy transmisji znaczeń za pomocą elementów znaczących. Nie może też być zredukowane do modeli tożsamościowych czy identyfikacji z matczynym lub ojcowskim biegunem. Wiąże się z systemami bezpośrednich połączeń między wielkimi machinami produkcji, wielkimi machinami społecznej kontroli i czynnikami psychicznymi, które określają sposób postrzegania świata[104]

Transwersalność praktyk postmedialnych oznacza zatem w przypadku Radia Alice i podobnych inicjatyw lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych zdolność do przechodzenia między tymi różnymi poziomami. Na tym polega ich prawdziwa subwersywność – na ruchu ponad granicami. Utrzymanie percepcji tych machin i czynników jako oddzielnych warunkuje bowiem system władzy, w ramach którego funkcjonuj i który jednocześnie wspierają. Istotne jest zwłaszcza to, że Guattari o dziela podmiotowość od domeny indywidualnego psyche – ta pierwsza jest wytwarzana przez „asamblaże wypowiedzeń”, rodzi się w tym, co społeczne. Stąd „mikropolityki molekularnych transformacji powinny polegać na fundamentach, które zakładają radykalne zakwestionowanie pojęć związanych z jednostkowym indywidualizmem jako głównym punktem odniesienia dla procesu formowania podmiotowości”[105] Transwersalność byłaby w tym układzie nie tylko ruchem destabilizującym hierarchie i zasadę parcjalizacji rzeczywistości; można ją także postrzegać jako przepływ rozszczelniający i destabilizujący tradycyjne

---

[103] R.F. Malina, *An Open Observatory Manifesto*, http://www.diatrope.com/rfm/docs/Open_Observatories.pdf [dostęp: 20.04.2013]. Instancje mikronauki mogą stanowić jednocześnie odpowiedź na sformułowane przez Howarda Slatera zastrzeżenia do modelu parcjalizującego praktykę i teorię, odzwierciedlonego w tradycyjnych dyscyplinarnych instytucjach akademii oraz dyskursie mediów; por.: H. Slater, *Post-media Operators: 'Sovereign & Vague'* [w:] C. Apprich, J. Berry Slater, A. Iles, O. Lerone Schulz (red.), *Provocative Alloys...*

[104] F. Guattari, S. Rolnik, *Molecular Revolution in Brazil...*, s. 37.

[105] Tamże, s. 44.

ontologie. Urządzenia i technologie nie są w tym ujęciu oddzielne od praktyk, wyobrażeń i wypowiedzeń. Pobrzmiewa zatem w tych wypowiedziach sens zbliżony do spostrzeżenia wielokrotnie artykułowanego w poprzednim rozdziale: prawdziwie transwersalny ruch odbywa się ponad granicą dzielącą to, co znaczeniowe, od tego, co postrzegan jako rzeczywistość społeczna i materialna.

Można w tej teorii postmedialności odnaleźć trajektorię samego Guattariego – włącznie z jego doświadczeniem przynależności do rozmaitych *groupuscules*, o których wspomina w eseju *The Group and th Person*: małych grupek formujących się często w kontyngentny, przejściowy i nietrwały sposób, stanowiących ważny rys francuskiej lewicy przed majem 1968 roku[106]. Szczególną jednak kodę dopisały dalsze wydarzenia. W 1982 roku Guattari spotkał się m.in. z późniejszym brazylijskim prezydentem – Luizem Inácio Lulą da Silva z Partii Pracy. W sumie, między 1982 a 1992 rokiem, odwiedził ulegającą dynamicznym przemianom Brazylię jeszcze siedmiokrotnie. Dzisiaj Brazylia za rządów Luli często bywa pokazywana jako modelowy przykład zmniejszania nierówności społecznych, których źródłem często jest aktywizm medialny. Mniej więcej od połowy lat dziewięćdziesiątych datuje się wyraźniejszy ruch sprzeciwu wobec globalizacji, który w rezultacie przyniesie protesty w Seattle w 1999 roku – wydarzenie, które jest rodzajem przejścia między mediami taktycznymi lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych a aktywizmem medialnym lat dziewięćdziesiątych i ruchem aktywistycznym. Od tamtej pory słownik badaczy próbujących opisać nowe formy uspołecznienia ruchów tego typu nieustannie ulega zmianie, aż po mające zasadnicze znaczenie dla nowych ruchów społecznych pojęcie roju[107]. Goddard podsumowuje tę przemianę, pisząc o pełnej przemocy reakcji władz w Bolonii w 1977 roku wywołanej właśnie nieoczekiwaną formą politycznej aktywności opartej na wyzwalającej sile pragnienia: „To przejście od ugruntowanych politycznych podmiotowości i określonych programów ma zasadnicze znaczenie dla transformacji w domenę postpolityczności

---

[106] F. Guattari, *Molecular Revolution...*

[107] Poświęciłam tej kwestii niektóre rozdziały mojej książki *Rubieże kultury popularnej...*, a także raport z badań, które prowadziłam z zespołem badaczy, wspólnie z Małopolskim Instytutem Kultury; por.: A. Nacher (red.), *Spacerowicze, nomadzi i sieciowi łowcy okazji*, Małopolski Instytut Kultury, Kraków 2012.

oraz dla epoki post-mediów w tym sensie, że polityka staje się bardziej nieprzewidzianym, immanentnym procesem stawania się [*becoming*] niż wypełniania jakiejś transcendentalnej narracji"[108]. Natomiast kim właśnie emergentnym wyłanianiem będziemy mieć do czynienia w przypadku aktywizmu mediów lokacyjnych – odpowiadającego wszak, jak zobaczymy, formom i sposobom wyłaniania się lokacyjnego, sieciowego obrazowania. Adekwatną dlań perspektywą będzie już nawet nie tyle niepewność ontologii medium, ile raczej tak często tutaj przywoływana perspektywa ontogenezy; można ją w tym świetle widzieć również jako proces powstawania „zbiorowych asamblaży wypowiedzeń", których składnikiem staną się także zróżnicowane protokoły łączności oraz przetwarzania danych.

[108] M. Goddard, *Felix and Alice...*, s. 51.

ROZDZIAŁ DRUGI

Między mediami a mediacją – na krawędzi obrazu

Przestrzenie naszego codziennego życia w coraz większym stopniu są nasycone oprogramowaniem – trudno wobec tej obserwacji pozostać obojętnym. Softwaryzacja doświadczenia powoduje, że najbanalniejsz zdarzenia codzienności są mediowane za pomocą rozwiązań cyfrowyc i sieciowych: kupno biletu kolejowego, zakupy w hipermarkecie, jazda samochodem, coraz częściej odczyt licznika energii elektrycznej. Spotykamy przy tym przedmioty wyposażone w zdolności komunikacyjne a nasze urządzenia mobilne stają się prawdziwymi komunikacyjnymi terminalami. Wcale nierzadko konfrontujemy się z postaciami repreze tacji, które obdarzyłam mianem form na krawędzi obrazu – choć jawią się jako formy obrazowe (przybierające najczęściej kształt automatycz nie generowanej mapy), to stanowią niejako uboczny efekt funkcjonowania obiektów polegającego na komunikowaniu danych o środowisku w które są włączone. Nawigowanie w przestrzeni fizycznej – zwłaszcza miejskiej – przekształciło się w rodzaj brodzenia w cyfrowej zupie, zagęszczonej informacyjnie za sprawą sygnałów i transmisji łączności bezprzewodowej, satelitarnej i opartej na protokołach RFID. Jednocześnie zauważalna jest tendencja spychania oprogramowania (o ile działa sprawnie) w tło – im częściej i intensywniej korzystamy z aplikacji, tym mniej jesteśmy skłonni zauważyć ich funkcję i znaczenie. Do pewnego stopnia na tym właśnie polegała koncepcja „bezszwowej" technologii komputerowej zarysowana na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewi dziesiątych przez Marka Weisera i jego zespół, tak często poddawana krytyce w dyskusji towarzyszącej sztuce mediów lokacyjnych.

Nawet jednak abstrahując od rozwiązań programistycznych, których celem jest odciążenie naszego codziennego bagażu kognitywneg

związanego z korzystaniem z technologii komputerowej, *software* – ta
czy owak – ma tendencję do tego, by stawać się „epistemiczną tapetą[109]
by sytuować się poniżej poziomu intencjonalnej świadomości, stano-
wiąc element „technologicznej podświadomości"[110]. Jak widać,
przywołane w poprzednim rozdziale zastrzeżenie Manovicha co do
braku uwzględnienia czynników afektywnych i sytuujących się poniżej
progu świadomości – jawi się jako kwestia wręcz kluczowa dla współ-
czesnej kondycji postmedialnej. Jednocześnie jednak propozycja Ma-
novicha i Weibela – jakkolwiek stanowi niezwykle cenny wkład w jej
rozumienie – jest radykalnie niewystarczająca w świetle analizowaneg
tutaj przesunięcia w stronę przestrzeni, ciał i podmiotowości integraln
zszytych z komputacją. Już choćby tylko ten aspekt, czyli kwestia owe
„technologicznej podświadomości" zlokalizowanej w niezauważanych
procedurach oprogramowania, jest wystarczającym powodem, by po-
dawać w wątpliwość reprezentacjonistyczny paradygmat analizy współ
czesnych mediów[111]. Przypomnę, że przez paradygmat reprezentacjo-
nizmu rozumiem koncentrację wyłącznie lub prymarnie na poziomie
krążących w mediasferze obrazowych form reprezentacji, traktowanyc
przy tym jak niezależne, ograniczone i autonomiczne obiekty, oddzielo
ne ontologicznie radykalnym cięciem od przedstawianej rzeczywistośc
Zdaniem Thrifta oprogramowanie nie pasuje do takiego modelu – bry-
tyjski badacz powołuje się przy tym na Hansena – głównie z powodu
faktu, że rozgrywa się na zupełnie innym poziomie: „wpływa na nasze
doświadczenie przede wszystkim jako infrastruktura, jego wkład wy-
darza się uprzednio i niezależnie od naszego teatru reprezentacji"[112].
Reprezentacjonizm mógłby zatem być postrzegany jednocześnie jako

---

[109] N. Thrift, *Non-Representational...*

[110] Por.: N. Thrift, S. French, *The automatic production of space*, „Transactions of the Insti-
tute of British Geographers" 2002, Vol. 27, No. 3, s. 312. Autorzy sięgają przy tym do
książki obszerniej traktującej o związku teorii psychoanalitycznej i kategorii podświa-
domości z teletechnologią; por.: P.T. Clough, *Autoaffection. Unconscious Thought in th
Age of Teletechnology*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2000. Nietrudno do-
strzec tutaj pewien rodzaj kontynuacji tradycji badań w duchu propozycji Guattariego
analizowanej w poprzednim rozdziale.

[111] Dodatkowym aspektem, który znacznie częściej bywa poddawany krytyce, jest radykal
na ekonomizacja i urynkowienie tej technologicznej podświadomości w związku z tym,
że procedury przetwarzania danych najczęściej mają aspekt marketingowy; por.: S. Ke
ber, J. Żylińska, *Life...*

[112] M. Hansen, *Embodying Techgnesis. Technology Beyond Writing*, The University of Mi-
chigan Press, Ann Arbor 2000, s. 4.

element tego, co Hansen nazywa *techgnesis* – charakterystycznego d
teorii krytycznej redukowania technologii do odcieleśnionego i zdema
terializowanego dyskursu na jej temat. Przejawem takiej postawy było
choćby przywołane we wstępie twierdzenie Mirzoeffa na temat zdarze
nia obrazowego jako „efektu sieci". Zanim jednak przejdziemy do kwe
softwaryzacji naszego codziennego doświadczenia – co w praktyce bę
dzie oznaczało dyskursywizację działań przybierającą postać zestawó
danych (często geolokalizowanych) – przyjrzyjmy się nieco dokładniej
temu, co stanowi istotną warstwę i istotne spoiwo całego postbiurko-
wego uniwersum medialnego: łączności bezprzewodowej. Jak pamięta
my, moją główną propozycją jest metafora obrazów „zagnieżdżonych"
w rzeczywistości. Jednym z podstawowych elementów warunkujących
ich „zagnieżdżanie" w świecie społecznym jest właśnie łączność bez-
przewodowa stanowiąca – jak się rzekło – spoiwo całego *ubicompu*. Je
to jednocześnie domena hybrydowości i relacyjności, co będę chciała
uwydatnić w niniejszym rozdziale.

Ku obrazom zagnieżdżonym

Technologie lokalizacyjne i mapowe pełniły funkcję forpoczty prze-
mian technologii komputerowej zmierzającej w kierunku uwolnienia
danych w przestrzeń fizyczną i towarzyszącej im zmiany w obrazowa-
niu – w pierwszej dekadzie XXI wieku były bowiem środowiskiem gwał
townej proliferacji obrazowej. Bodaj najistotniejszą rolę odgrywało prz
tym całe środowisko Google Earth oraz Google Maps wraz z wszystki-
mi kolejnymi wcieleniami popularnych serwisów opartymi na geotago
waniu, geolokalizacji i modelowaniu (tym jednak zajmę się oddzielnie)
Doprowadziło to nawet do wniosku, że „mapy stają się dominującym
sposobem interakcji z sieciami"[113]. Taka hipoteza jest rozciągnięta na
obrazy sieciowe w ogólności: „Obraz jako stabilizacja znaczenia ustęp
je miejsca obrazowi jako sieciowemu terminalowi (Manowi)"[114]. Ma-
powanie sieciowe rodziło się równolegle z paradygmatem projektowa-
nia, który dążył do nasycenia przestrzeni codziennego życia drobnymi

[113] T. Thielmann, *Locative Media and Mediated Localities*, „Aether. Journal of Media Geography" 2010, III, Vol. 5A, s. 7.

[114] R. Marie, I. Hoelzl, *Softimage...*, loc. 146 (wersja Kindle).

obiektami komputacyjnymi, zdolnymi do komunikacji. Ich działanie jes
uzależnione już nie od jednego głównego systemu operacyjnego, ale o
wielu drobnych aplikacji oraz olbrzymiej ilości danych przechowywa-
nych w „chmurze" i algorytmów sterujących ich pozyskiwaniem. Sło-
wem kluczem mediów początku pierwszej dekady XXI wieku stała się
jednak lokalizacja. Wszystko, co związane z możliwością śledzenia ruc
użytkowników w przestrzeni fizycznej, było przedmiotem nieustanneg
zainteresowania – ze strony olbrzymich graczy rynku nowych technolo
gii, ale także (a może przede wszystkim) ze strony przemysłu reklamo
wego oraz nowych procedur monitorowania wdrożonych po 11 wrześ-
nia 2001 roku (amerykańskie telefony komórkowe zostały obligatoryjn
wyposażone w łączność GPS). Świadczy o tym choćby decyzja przedsi
biorstwa Google z 2009 roku, aby wszystkie wyniki wyszukiwarki były
geolokalizowane[115]. Innym ważnym symptomem olbrzymiego poru-
szenia w tej sferze może być także mnożenie terminologii, za pomocą
której próbowano opisać nowe konfiguracje medialne – mocniej i bar-
dziej namacalnie związane z przestrzenią fizyczną oraz prowadzące do
swoistego renesansu geografii. Media lokacyjne, media lokalizacji, sie
umiejscowione (*location-based networks*), geomedia – to przykłady na
bardziej oczywiste[116]. Nieuchronnie pojawiła się przy tej okazji dobrze
znana w historii rozwoju technologii medialnych (zwłaszcza mediów
cyfrowych) retoryka rewolucyjnej zmiany. Przy udziale m.in. fundacji
założonej przez firmę GeoEye, dostarczającej satelitarne dane geoprz
strzenne na potrzeby Google Maps oraz Penn State University, powsta
nawet specjalny projekt o nazwie znakomicie wpisującej się w tę dysk
sywną strategię: Geospatial Revolution Project[117]. Jego autorzy twierdzą:
„Informacja geoprzestrzenna ma wpływ niemal na wszystko"[118].

---

[115] P. Prahladka, *Region tags in Google search results*, Google Webmaster central blog, 1.12.2009, http://googlewebmastercentral.blogspot.com/2009/12/region-tags-in-google-search-results.html [dostęp: 24.12.2013].

[116] Poszczególne pojęcia przybliżam m.in. w artykułach: A. Nacher, *Geomedia – między mediami a lokalizacją* [w:] P. Celiński (red.), *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, Wy dawnictwo WSPA, Lublin 2011; tejże, *Geomedia jako miejsce budowy. Poza logikę spek taklu*, „Kultura Popularna" 2011, 1–2 (29–30); tejże, *Postpanoptyzm w przestrzeni gę- stej informacyjnie: locative media jako media taktyczne*, „Kultura Współczesna" 2009, 2 (60).

[117] Por.: Geospatial Revolution Project, http://geospatialrevolution.psu.edu/ [dostęp: 2.01.2013].

[118] Tamże, http://geospatialrevolution.psu.edu/project/index.html [dostęp: 2.01.2013].

Niemal w tym samym czasie – jak się rzekło – rodzą się zręby postbi
kowej technologii komputerowej, opartej na idei *ubicompu* zaproponowanej przez Marka Weisera jeszcze pod koniec lat osiemdziesiątych XX wieku. Wizja zarysowana przez Weisera oraz Johna Seely'ego Browna obejmowała środowisko pracy, w którym po pierwsze: komputery są niemal niewidocznie włączone w otoczenie i oparte na komunikacji za pomocą sieci bezprzewodowej, po drugie: ich oprogramowanie umożliwia im określenie kontekstu oraz lokalizacji. Te dwie tendencje – media o charakterze geograficznym oraz wykrystalizowanie się przestrzeni hybrydowej – traktuję łącznie i wpisuję je w dyskusję nad kategorią postmediów. Będę chciała pokazać, jak ucieleśniają przybliżoną w poprzednim rozdziale kondycję postmedialną. Skoncentruję się zatem na ich wewnętrznie hybrydowym charakterze oraz usieciowieniu, którego podstawą są różne formy i protokoły łączności bezprzewodowej. Za Adrianem Mackenziem będę postrzegać tę łączność (zwłaszcza popularne Wi-Fi) z perspektywy radykalnego empiryzmu opartego na myśli W. Jamesa jako domenie relacyjności[119]. To właśnie tego rodzaju afordancje każą się zastanowić nad konieczności przejścia od dyskusji o mediach (oddzielnych, rozgraniczonych, stosunkowo stabilnych obiektach) do rozważań nad mediacją (procesem, w którym media stają się formą współbycia ze światem). Są przy tym jednocześnie jednym z wielu zróżnicowanych czynników sprawczych, o czym w codziennych dyskusjach towarzyszących „nowym mediom" często się zapomina lub pamięta niewystarczająco. Sposób, w jaki te szczególne formy (sytuujące się właściwie, przypomnijmy, na krawędzi obrazu) wiążą się ze światem, będzie dla mnie powodem do posłużenia się metaforą obrazu „zagnieżdżonego", którego relacja z innymi komponentami uniwersum ma charakter nie tyle czystej reprezentacji z pewnością nie symulacji, ile właśnie współkreowania i wzajemnego warunkowania. W zawiązywaniu tych szczególnych splotów sfery reprezentacji ze światem fizycznym – fizycznamacalnym zachodzi – za sprawą bezprzewodowych form łączności – efekt, który za Lambrosem Malafourisem i Colinem Renfrew można nazwać „koalicją ontologiczną", a który oznacza wzajemne przenikanie domeny fizycznej, rzeczowej z

[119] A. Mackenzie, *Wirelessness. Radical Empiricism in Network Cultures*, MIT Press, Cambridge–London 2010.

zjawiskami mentalnymi i wyobrażeniowymi[120]. Nasuwa się jednocześnie niewygodne pytanie – do jakiego stopnia w przypadku pozaludzkich czynników sprawczych (np. w przypadku zautomatyzowanych wymian komunikacyjnych w obszarze internetu rzeczy) możemy jeszcze mówić o „praktykach", posługując się wszak pojęciem, w którym mocno wybrzmiewa znaczenie silnie antropocentryczne?

Tym, co zilustruje moje rozważania, będą formy obrazowe związane z forpocztą internetu rzeczy oraz technologii określanych mianem *sm* stanowiące przykład krytycznych interwencji artystycznych. Skoncentr się zwłaszcza na przypadku pionierskiej platformy Usmana Haque'a Pa chube (od 2011 roku Cosm, od 2013 roku komercyjna platforma Xivel umożliwiającej komunikację między różnego typu czujnikami. Jak już podkreślałam we wstępie, istotną ramą pojęciową jest dla mnie kateg mediacji w rozumieniu Kember i Żylińskiej. Przypomnijmy – jej podsta wowy walor to przede wszystkim przeniesienie środka ciężkości na pr cesualność oraz zbliżenie rozumienia procedur reprezentacji, sposobu funkcjonowania technologii medialnych, a także – w ich ramach – postrzegania obrazowania cyfrowego do pojęć opisujących procesy biolo giczne i życiowe, nie w celu zastąpienia jednych drugimi lub wykazani prymatu którychś z nich, ale dla ujawnienia potencjału interpretacyjne go kryjącego się w ich fuzji. Taki wybór jest podyktowany dwiema rzeczami. Po pierwsze – jak zobaczymy poniżej – softwaryzacja codzienne go doświadczenia powoduje, że rozdzielanie mediów i życia radykalnie traci sens (co więcej, nie pozwala sensownie rozumieć wielu procesów współczesnej kultury audiowizualnej). To właśnie w tym świetle nabiera znaczenia zaproponowana przeze mnie metafora obrazów jako „zagnieżdżeń" czy – w dalszej kolejności – jako energetycznych wymian z otoczeniem. W dobie postbiurkowej technologii komputerowej, która zaczyna nosić cechy „cyfrowego systemu nerwowego"[121], taka perspektywa koncepcyjna wydaje się mieć zasadnicze znaczenie.

---

[120] L. Malafouris, C. Renfrew, *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement*, MIT Press, Cambridge 2013, s. 5. Por. także zbiór prac poświęconych sprawczości oraz relacjom ludzi i przedmiotów z perspektywy posthumanistycznej, a także antropologicznej, inspirowanej teorią ANT: C. Knappett, L. Malafouris (red.), *Material Agency. Towards a Non-Anthropocentric Approach*, Springer, New York 2008.

[121] S. Penny, *Trying to Be Calm. Ubiquity, Cognitivism, and Embodiment* [w:] U. Ekman, *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, MIT Press, Cambridge–London 2013, s. 266.

Od *ubicompu* do *everyware* – w stronę „cyfrowego systemu nerwowego”

Słynny esej Weisera *The Computer for the 21st Century*, opublikowany na łamach magazynu „Scientific American”, otwierały symptomatyczne słowa: „Najbardziej znaczącymi technologiami są te, które znikają. Są wplatane w tkankę codziennego życia, aż w końcu stają się od niego nie do odróżnienia”[122]. Weiser – ówczesny dyrektor słynnego Computer Science Laboratory w Xerox Palo Alto Research Center – wyraźnie przeciwstawił *ubicomp* zarówno paradygmatowi komputeryzacji opartej na jednym uniwersalnym urządzeniu przypisanym do określonego miejsca, jak i dominującej na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych (oraz przez całe lata dziewięćdziesiąte XX wieku) wizji rozwoju technologii komputerowej ucieleśnionej w fantazji o rzeczywistości wirtualnej. W miejsce tej ostatniej Weiser proponował pojęcie *embodied virtuality*, czyli ucieleśnionej wirtualności, na określenie sytuacji, w której „»wirtualność« danych komputerowych (…) zostaje przeniesiona do świata fizycznego”[123]. Miały to być urządzenia niemal niezauważalnie włączone w praktyki użytkowników, oferujące informację tam, gdzie aktualnie się oni znajdują. Artykuł w „Scientific American” opisywał jeden z podstawowych rysów wersji *ubicompu* zrealizowanej w ówczesnym laboratorium w PARC, którą Paul Dourish nazywa „komputacją w calach, stopach i jardach”[124]. Sam Weiser wymienia: „tabliczki, pady i urządzenia do pisania oraz wyświetlanie na dużych ekranach”[125].

Była to koncepcja całego środowiska komunikacyjnego opartego na szeregu urządzeń w trzech różnych wielkościach, które tworzyły jednolite kontinuum umożliwiające dostęp do danych wszędzie tam, gdzie aktualnie znajdował się pracownik laboratorium. „Cale” oznaczały niewielkie urządzenia, rodzaj aktywnych identyfikatorów, tagów lub etykiet wzorowanych, jak pisze Weiser (a za nim Dourish), na koncepcji samoprzylepnych etykiet Post-it – mogły to być np. aktywne plakietki, w jakie w latach osiemdziesiątych byli wyposażeni pracownicy Olivetti

---

122 M. Weiser, *The Computer for the 21st Century*, „Scientific American” 1991, No. 3 (256); tegoż, *The World Is Not a Desktop*, „ACM Interactions” 1994, Vol. 1, No. 1, s. 94.

123 Tamże, s. 98.

124 P. Dourish, *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*, MIT Press, Cambridge–London 2001.

125 M. Weiser, *The Computer…*, s. 98.

Research Centre w Cambridge w Wielkiej Brytanii. Emitują one sygnały, które następnie są wychwytywane przez inne urządzenia elektroniczne – w ten sposób pracownik jest lokalizowany, jeśli przemieszcza się po budynku, a dzięki temu informacja, której w danej chwili potrzebuje, może podążać za nim. Dzisiaj funkcję takich granularnych elementów środowiska komunikacyjnego pełnią popularne *beacony* lub tagi RFID, stanowiące szkielet tzw. internetu przemysłowego, infrastruktury uławiającej zarządzanie krążącymi towarami, flotami samochodów dostawczych czy przesyłek kurierskich. Krążenie informacji rozgrywa się także, w myśl koncepcji Weisera i zespołu, w sieci urządzeń obejmujących dwa pozostałe wymiary: stopy i jardy. Ten pierwszy oznacza gadżety o wymiarze kartki papieru – nie była to jednak wizja odwołująca się do istniejących już wówczas wczesnych laptopów ale urządzeń, które byłyby oparte na znacznie mniej kłopotliwym interfejsie. Zdjęcie z laboratorium PARC, ilustrujące artykuł Weisera z 1991 roku, pokazuje pracowników korzystających z prototypów dzisiejszych tabletów (wyposażonych w rysiki) oraz tablicy interaktywnej – ta ostatnia jest właśnie z tego trzeciego zakresu, komputacji mierzonej w jardach. Chodziło w tym przypadku o interaktywne ekrany, które mogły wręcz zakrywać całą ścianę. Wszystkie były oczywiście połączone w sieć. Warto pamiętać, że koncepcja „cichej" technologii komputerowej (*calm technology*), która wzbudzi w kolejnej dekadzie tyle kontrowersji (także wśród artystów, kuratorów i animatorów tworzących sztukę mediów lokacyjnych), miała bezpośredni związek właśnie z tym szczególnym środowiskiem pracy. Zdaniem Weisera takie podejście było konieczne wobec faktu, że *ubicomp* oznaczał olbrzymią ilość drobnych komponentów w jednym pomieszczeniu, „setki komputerów w jednym pokoju"[126] i dlatego „te setki komputerów staną się niepostrzegalne dla świadomości. Ludzie będą po prostu posługiwać się nimi nieświadomie, aby wykonać codzienne zadania"[127]. Przekreślmy jednak raz jeszcze, była to pierwotnie technologia przewidziana do realizacji w środowisku pracy.

W połowie pierwszego dziesięciolecia XXI wieku wizja mobilnej i rozproszonej technologii komputerowej, która hybrydowo łączy się z rzeczywistością doświadczaną (najczęściej na ulicach miasta),

[126] Tamże.
[127] Tamże.

jawiła się już zupełnie wyraźnie. Ten okres przyniósł ożywione dyskusje i równie znaczące eksperymenty w zakresie tego, co początkowo nazywano *urban computing* lub *urban informatics*, a co sygnalizowało zwiększone nasycenie przestrzeni fizycznej danymi[128]. Istotna dla badań nad rysującym się nowym typem przestrzeni była propozycja Manovicha[129], który zwrócił uwagę na zmianę, jakiej zaczęło podlegać postrzeganie i doświadczanie przestrzeni współczesnego miasta, nasyconego technologiami informacyjnymi, szczególnie łącznością bezprzewodową. Na określenie tej sytuacji Manovich zaproponował termin „przestrzeni poszerzonej" (*augmented space*), który zdefiniował jako „przestrzeń fizyczną nasyconą dynamicznie zmieniającą się informacją, która najczęściej przybiera formę multimedialną i zlokalizowaną dla pojedynczego użytkownika"[130]. Taka definicja sytuuje się bardzo blisko wizji nakreślonej przez Weisera, ale dotyczy już nie zamkniętych środowisk pracy w warunkach laboratoryjnych, a ulic, centrów handlowych i przestrzeni publicznych wielkich miast. Manovich koncentrował się w swoim artykule raczej na charakterystyce nowego typu przestrzeni niż na fenomenologii środowiska technologicznego, w którego ramach jest ona wytwarzana. Wskazane wówczas przez Manovicha ścieżki technologiczne i badawcze, które jego zdaniem odgrywały w wytworzeniu „przestrzeni poszerzonej" istotną rolę, dzisiaj mogą być właściwie postrzegane jako składniki krystalizującego się w naszym doświadczeniu *ubicompu*. Sam Manovich na swojej liście jedenastu takich czynników umieścił również *ubicomp* (traktując go zatem jakby rozłącznie z pozostałymi formami technologii zbliżającymi komputację do codziennego, psychosomatycznego poziomu doświadczenia) – obok powszechności technologii nadzoru, łączności bezprzewodowej (w tym GPS), form ekranowych o zmienionej morfologii, systemu rozszerzonej rzeczywistości (*augmented reality*), interfejsów dotykowych (*tangible interfaces*), ubrań wzbogaconych o technologię komputerową (*wearable computing*), inteligentnej

---

128 Por.: A. Greenfield, M. Shepard, *Urban Computing and Its Discontents*, Architectural League of New York, New York 2007; M. Shepard, *Sentient City. Ubiquitous Computing Architecture and the Future of Urban Space*, MIT Press, Cambridge 2011.

129 L. Manovich, *Poetyka powiększonej przestrzeni*... (por.: tegoż, *The Poetics of Augmented Space*, „Visual Communication" 2006, No. 5).

130 Tamże, s. 2.

architektury (oraz technologii *smart*) i przestrzeni, systemów wykrywania kontekstu, sieci sensorycznych i e-papieru.

Dla Manovicha wszystkie te technologie składały się na fakt, że przestrzeń fizyczna jest w istotny sposób nasycona danymi (często o charakterze graficznym). Informacja staje się dostępna dla użytkowników mediów wszędzie tam, gdzie działają protokoły łączności bezprzewodowej, ale wiąże się to z jednoczesnym monitorowaniem użytkowników. Jak pisze Manovich, „dostarczanie informacji mobilnym użytkownikom oraz gromadzenie o nich informacji są ze sobą ściśle powiązane”[131]. Ten aspekt przestrzeni augmentowanej w rezultacie przyniósł cały szereg analiz poświęconych kulturze postpanoptycznej, w której ważniejsze niż mechanizmy kontroli oparte na obserwacji wzrokowej staje się śledzenie danych[132]. Ten wątek pozostaje dziś, dobrą dekadę później, niezwykle aktualny, ale – jak już zastrzegałam – pozostawiam ten potężny i ważny temat na uboczu, choć oczywiście związane z nim zagadnienia zawsze pojawiają się w dyskursie kształtującym się wokół technologii modelujących inteligentną przestrzeń.

Interesującą propozycją terminologiczną była także koncepcja „przestrzeni hybrydowej” Adriany de Souzy e Silvy[133], badającej na początku XXI wieku praktyki użytkowników posługujących się telefonami komórkowymi stale połączonymi z siecią (głównie w krajach Dalekiego Wschodu – Japonii i Korei Południowej – oraz w Skandynawii). Autorka uzupełnia pewną lukę dostrzegalną w propozycji Manovicha i Greenfielda. Otóż integralnym składnikiem przestrzeni wzbogaconej informacyjnie byłyby relacje między uczestnikami tych sieci wymian. Brazylijska badaczka dostrzega zatem jej walor społecznościowy, co z dzisiejszej perspektywy jawi się jako jeden z zasadniczych komponentów. Oba artykuły, Manovicha i de Souzy e Silvy, ukazały się w 200 roku, podobnie jak książka Greenfielda *Everyware: The Dawning Age*

---

131 Tamże.

132 Jest przy tym jednak znamienne, że termin opisujący tę nową formę monitoringu, *dataveillance*, został ukuty jeszcze w latach osiemdziesiątych, niemal współcześnie wobec koncepcji Weisera. Por.: R. Clarke, *Information Technology and Dataveillance*, „Communications of the ACM” 1988, V, Vol. 31, No. 5, http://cacm.acm.org/magazines/1988/5 [dostęp: 20.12.2014].

133 A. de Souza e Silva, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, przeł. A. Nacher [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce...* (por. tejże: *From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*, „Space and Culture” 2006, No. 9).

Ubiquitous Computing[134], co potwierdza spostrzeżenie, że lata 2004–2006 są bardzo istotne dla zaistnienia na szerszą skalę dyskursu ujmującego technologię komputerową w odniesieniu przede wszystkim do jej relacji z przestrzenią i ucieleśnionymi praktykami użytkowników. Podobny przedział czasowy pojawi się także przy okazji budowania genealogii mediów lokacyjnych w kolejnym rozdziale.

Greenfield proponuje nieco odmienną perspektywę: jako projektant interakcji oraz architekt informacji, współpracujący na różnych etapach swojej kariery m.in. z agencją konsultingową Razorfish, Toyotą, Sony czy Nokią, prezentuje spojrzenie będące wynikiem zaangażowania w tworzenie praktycznych rozwiązań. Zaproponowany przez niego termin *everyware* jest – jak łatwo się zorientować – grą słów. Cząstka *-ware* odsyła do słów *software* i *hardware* jednocześnie, ale dodatkowo (za sprawą brzmienia) do słów określających lokalizację i wszechobecność: *where* i *everywhere*. Greenfield opisuje ten termin przede wszystkim poprzez aspekt sytuacyjny, powracając do wątków obecnych w propozycji Manovicha:

> W środowisku *everyware* cała informacja, jakiej szukamy w naszych telefonach lub za pomocą przeglądarek internetowych, staje się dostępna w każdym miejscu w dowolnym czasie i jest dostarczana odpowiednio do naszej lokalizacji i w stosownym kontekście. W środowisku *everyware* każde ubranie, każdy pokój i ulica stają się miejscem mediacji i przetwarzania informacji[135].

Dla autora pojęcie to ma zarazem wagę zasadniczą – czytamy o ni mniej więcej, tylko paradygmacie *everyware* (choć jednocześnie Greenfield jest świadomy zbyt częstego przypisywania zmianom charakteru paradygmatycznego). Miałby on określać przejście od sytuacji użytkownika korzystającego z pojedynczego, stacjonarnego komputera do doświadczenia, które w momencie, kiedy Greenfield pisał swoją książkę, rysowało się dopiero na horyzoncie. Przypomnijmy, że książka ukazała się w 2006 roku, a zatem przed epoką popularyzacji smartfonów, czytników e-booków i tabletów w Europie i Stanach Zjednoczonych. Autor wyraźnie pisze zresztą o specyficznym „wychyleniu w przyszłość" swojej propozycji, która nie jest jednak zaledwie futurologią, a raczej próbą uchwyce

---

[134] A. Greenfield, *Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing*, New Riders, Berkley 2006 (tutaj cytowana wersja Kindle).

[135] Tamże, loc. 10 (wersja Kindle).

wyraźnie już wówczas wyłaniających się możliwości, ograniczeń i niebezpieczeństw nowego paradygmatu. Bodaj najkrótszą – a jednocześnie najbardziej zagęszczoną semiotycznie – definicję *everyware* Greenfield proponuje już w początkowych rozdziałach, które są zbudowane na wzór kolejnych tez ulegających następnie rozwinięciu. Jedna z takich tez brzmi: „*Everyware* to przetwarzanie informacji zakotwiczone w obiektach i powierzchniach codzienności”[136]. Zwróćmy uwagę, że w tej definicji nie pojawia się w ogóle termin „komputer” czy „technologia komputerowa”: punkt ciężkości przesuwa się w stronę związku wielorakich procesów przetwarzania danych z codziennością (za sprawą m.in. RFID, GPS i hybrydowych sieci łączących obiekty fizyczne z internetem).

Wkraczając nawet w najogólniej rysujące się realia *ubicompu* i internetu rzeczy (nazywanego także internetem przemysłowym lub M2M, *machine to machine*), mamy do czynienia z obszarem, który Simon Penny obrazowo nazwał światem „quasi-organizmów z cyfrowym systemem nerwowym”[137]. Organicyzm tej metafory może budzić zastrzeżenia, zwłaszcza z perspektywy „internetu rzeczy”, który oznacza komunikację nienakierowaną na człowieka, a czasem wręcz wyłączającą go z obiegu informacyjnego. Sama metafora nieźle jednak określa pewną istotną cechę opisywanego środowiska technologii medialnych. Mowa o tendencji do łączenia się w szersze konfiguracje z innymi urządzeniami (z sprawą łączności bezprzewodowej) oraz o znacznie bliższym (również w sensie fizycznym), hybrydowym związku z ich użytkownikami. Najbardziej namacalnym przykładem są pomieszczenia, odzież i miejskie przestrzenie wyposażone w sensory komunikujące sposoby i tryby ich wykorzystania oraz w moduły łączności bezprzewodowej.

Strefy przejścia: łączność bezprzewodowa jako współbycie ze światem

Łączność bezprzewodowa i jej charakterystyka to, moim zdaniem, kluczowe elementy stanowiące nie tylko o postmedialności *ubicompu* (a z nim – mediów lokacyjnych), ale także o sensowności propozycji Kember i Żylińskiej. Niezwykle celnie ujął to A. Mackenzie:

---

[136] Tamże, loc. 26 (wersja Kindle).
[137] S. Penny, *Trying...*

> Nie jest przesadą stwierdzenie, że sieci bezprzewodowe są substratem dzisiejszej konwergencji medialnej. Możemy myśleć o łączności bezprzewodowej jak o przyimkach („w", „przy", „z", „przez", „między") współczesnej gramatyki mediów. Ze względu na ich potencjał łączenia podmiotów i działań sieci bezprzewodowe wiążą okoliczności, zdarzenia[138] i ludzi

To szczególnie istotny komponent – a rzadko uwzględniany w analizach nowych konfiguracji medialnych, nie mówiąc już o oddzielnym namyśle nad nim[139]. Jeśli trzymać się języka organicystycznego, to łączność bezprzewodowa pełni funkcję tkanki łącznej tych informacyjnych quasi-systemów nerwowych. Owa „łączliwość" *ubicompu* (czyli niemal wszechobecna łączność bezprzewodowa) oznacza zarazem, że jest on oparty na niestabilnych, otwartych i prowizorycznych protokołach komunikacji. Równocześnie jednak coraz większy obszar doświadczanej i odczuwanej rzeczywistości zostaje zamieniony na sze regi danych. Mamy zatem do czynienia z dwoma jednoczesnymi, nakładającymi się na siebie procesami, których wektory są skierowane w dwóch przeciwnych kierunkach – ku rosnącej entropii całego środowiska komunikacyjnego (jej formułę stanowi łączność bezprzewodowa rozmaitych skal i protokołów, umożliwiająca dostęp do danych w różnym stopniu i na różnych poziomach) oraz w stronę mocniejszej niż kiedykolwiek dyskursywizacji działań, które do tej pory pozostawały niezauważalne (obecnie – jeśli tylko są mediowane przez jakiekolwiek sieciowe platformy czy protokoły komunikacyjne – pozostawiają za sobą „cyfrowy ślad").

Warto tutaj wyjaśnić, że spektrum łączności bezprzewodowej obejmuje całą paletę rozmaitych rozwiązań (włącznie ze służącym do komunikowania na bliskie odległości standardem Bluetooth oraz komunikacją o najdalszym zasięgu: łącznością satelitarną – pomiędzy nimi sytuowałyby się rozmaite formy transferu danych udoskonalonej telef nii komórkowej, jak telefonia 3G, 4G oraz LTE). Do tego należy dodać

---

[138] A. Mackenzie, *Wirelessness as the Experience of Transition*, „Fibreculture Journal" 200 13, wersja online: http://thirteen.fibreculturejournal.org/fcj-085-wirelessness-as-experience-of-transition/ [dostęp: 26.04.2013].

[139] Jak zresztą celnie zauważa Mackenzie, podobny brak towarzyszył np. łączności radiowej, która była przedmiotem zainteresowania tylko w swojej dyskursywnej formie, czyli jako medium komunikacji między ludźmi. W takich przeoczeniach i pominięciach także odzwierciedla się ograniczenie paradygmatu reprezentacjonistycznego.

będący szkieletem dla internetu przemysłowego system RFID. Mówim
zatem o spektrum, które samo w sobie jest niejednorodne i wewnętrz-
nie zróżnicowane. Najpopularniejszy standard, znany jako Wi-Fi, jest
przy tym nazwą markową, opatentowaną przez Wi-Fi Alliance, opa-
trzoną znanym znakiem towarowym i zazwyczaj towarzyszącą proce-
sowi udzielania odpowiedniego certyfikatu urządzeniom wyposażonym
w taką zdolność[140]. Wszystkie stanowią szkielet tego, co nazywam tutaj
mediami lokacyjnymi i internetem rzeczy, a co jest w naszych warun-
kach realizacją zasad *ubicompu*. Jednocześnie stanowią wyrazistą war
stwę, która pozwala zobaczyć, jak formują się wspomniane już „onto-
logiczne koalicje". Renfrew i Malafouris analizowali wprawdzie takie
sploty sprawczości w odniesieniu do tradycyjnych narzędzi (wymow-
nym przykładem we wstępie do redagowanej przez nich książki z 200
roku jest laska niewidomej osoby), niemniej jednak w przypadku łącz-
ności bezprzewodowej znakomicie widać, jak rozgrywa się to, co bada
cze nazwali „szarą strefą materialnego zaangażowania"[141], a co autorzy
strefę, w której „ciała, umysły i rzeczy łączą się ze sobą, wzajemnie si
ustanawiając i katalizując"[142].

Mackenzie zwraca także uwagę na kwestię niezwykle istotną z punkt
widzenia niereprezentacjonistycznej teorii obrazu: łączność bezprze-
wodowa – przy bliższym zbadaniu – każe zweryfikować dominujące
przekonania o „sieciowości", stworzone na bazie modelu, w którym
dominowały statycznie rozumiane węzły i prowadzące między nimi
odgałęzienia (do pewnego stopnia ta metafora ma związek z wersją
internetu, którego głównymi węzłami były komputery stacjonarne,
połączone za pomocą przewodów). Przypomnijmy, że jest to jedna
z głównych metafor kształtujących wyobraźnię technologiczną prze-
łomu wieków[143] – nierozerwalnie związana także z naszym myśleniem

---

[140] A. Mackenzie, *Wirelessness...*

[141] L. Malafouris, C. Renfrew, *How Things...*, s. 5.

[142] Tamże.

[143] Najmocniej bodaj ucieleśnia tę tendencję znana propozycja M. Castellsa: *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Marody i zespół, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2010, która jest pozycją niemal obowiązkową dla badaczy zainteresowanych związkami między procesami społecznymi a wczesną fazą internetu; pozycja wyznaczyła także na lata pewien kanon opisu. Do tego należy dodać inne ważne ujęcia, takie jak: T. Terranova, *Network Culture...*; S. Shaviro, *Connected or What It Means to Live in the Network Society*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2003; W.H.-K. Chun, *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*, MIT Press, Cambridge–London 2006;

o mediach cyfrowych. Sama proponuję, by używać raczej terminu „me
dia sieciowe” lub – lepiej – „zsieciowane” niż „media cyfrowe”. Ogra-
niczenia tej metafory sieci, która urosła do rangi metamodelu, celnie
punktuje Anna Munster, upatrująca jej początki w słynnym diagramie
Paula Barana z 1964 roku dla korporacji RAND, wizualizującym ideę
sieci, którą później stał się ARPANET[144]. Według autorki kolejne wy-
stąpienia P. Barana pokazują, że tym, co istotnie ważne w nowym mo-
delu komunikacyjnym, była nie tyle zdecentralizowana, ale statyczna
struktura oparta na węzłach i połączeniach, ile możliwość przesyłania
pakietów danych. A. Munster celnie zauważa, że diagramy statycznie
wizualizujące sieć jako zwyczajny system rozgałęzień działają jak „ho-
mogenizująca siła, której celem jest wymazanie rozłączności, relacyj-
ności i temporalności z naszego postrzegania (we)sieci”[145]. W rzeczy-
najistotniejsza w sieci jest jej procesualność, która znika z pola widze-
nia, jeśli dominującą metaforą staje się diagram ze statycznym ukła-
dem węzłów. Dzięki uwzględnieniu owej procesualności można bo-
wiem zadać pytania o to, jak obrazy w sieci stają się „konstytutywnym
czynnikiem procesów sieciowych, przepływów i regulacji”[146]. Jest to
więc pytanie bardzo podobne do tych, które towarzyszą rozumieniu
obrazów w perspektywie moich naczelnych metafor: „zagnieżdżania”
w rzeczywistości czy też obrazu jako wymiany energii z otoczeniem.

K. Varnelis (red.), *Networked Publics*, MIT Press, Cambridge–London 2008. Interesujące krytyczne ujęcie prezentują także A.R. Galloway i E. Thacker w: *The Exploit. A Theory of Networks*, University od Minnesota Press, Minneapolis 2007 (wcześniej sygnalizowane w obszernym artykule E. Thackera: *Networks, Swarms, Multi tudes*, „CTHEORY”, 18.05.2004, http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=422 [dostęp: 20.06.2015]). Zmiany w myśleniu o sieciowaniu i sieciach są także dostrzegalne, jeśli porówna się stosunkowo mało sproblematyzowane i raczej „technooptymistyczne” ujęcie Castellowskie z najnowszymi próbami analizy fenomenu „sieciowania” i swoistej „wymuszonej” społecznościowości; por.: J. Van Dijk, *The Culture of Connectivity. A Critical History of Social Media*, Oxford University Press, New York 2013. Rozwój teorii sieci w naukach społecznych przybliża także Radosław Bomba w artykule na łamach „Czasu Kultury”; por.: R. Bomba, *Wizualizacja sieci w badaniach humanistyki cyfrowej*, „Czas Kultury” 2015, 2(185).

144 A. Munster, *The Image in the Network* [w:] *New Network Theory* (zbiór wystąpień poko ferencyjnych), University of Amsterdam, Amsterdam 2007.

145 Tamże, s. 7. Munster dokładniej rozwija te spostrzeżenia – budując jednocześnie projek „estetyki dystrybuowanej” – w swojej późniejszej książce; por.: A. Munster, *An Aesthesia of Networks*. *Conjunctive Experience in Art and Technology*, MIT Press, Cambridge 2013.

146 A. Munster, *The Image...*, s. 11.

Nieco inna natomiast koncepcja sieci wyłania się, jeśli przyjrzeć się sie
ciowaniu obiektów za sprawą łączności bezprzewodowej, co dokład-
niej analizuje Mackenzie.

Zarówno Munster w swojej książce z 2013 roku, jak i Mackenzie przyjmują perspektywę opartą na – wspomnianym tutaj już kilkakrot-nie – radykalnym empiryzmie Jamesa. To pozwala w interesujący spos ująć rolę, funkcję i znaczenie łączności bezprzewodowej. Otóż w myśl ustaleń Jamesa doświadczenie jest traktowane samo w sobie jako ro-dzaj platformy czy też wiązek energii łączącej spostrzeżenia, myślenie percepcję z fizycznymi rzeczami. James traktuje doświadczenie w silni relacjonalnym ujęciu jako rodzaj konfrontowania się z przejściowymi stanami i fluktuacjami, ale jednocześnie jako poprzedzające podział na podmiot i przedmiot[147]. Tak pisał: „Sztuczne pojmowanie relacji pomię-dzy tym, kto wie, i tym, co on wie, jest pierwszą pułapką, z której ura-tuje nas radykalne trzymanie się samego doświadczenia"[148]. Głównym przedmiotem jego zainteresowania są sposoby wydarzania się relacji i fluktuacji wrażeń w doświadczeniu, które opisywał w napięciu między przejściem ciągłym (postrzeganym jako „zmiana") oraz pozbawionym ciągłości (kwestia przejścia między doświadczeniami jednostkowymi). James podkreślał, że „relacją łączności, która sprawiała najwięcej kłop-tów filozofii, jest, by tak rzec, współświadome przejście, dzięki któremu jedno doświadczenie przechodzi w inne, przy czym oba należą do tej samej jaźni"[149]. Jeśli spojrzeć na dzisiejszy pejzaż postbiurkowej tech-nologii komputerowej, mamy do czynienia z amalgamatem doświad-czenia ruchu w przestrzeni (czy po prostu doświadczenia przestrzen-nego) oraz doświadczenia dostępu do danych. W związku z tym nasza świadomość, strumienie danych, w które nieustannie wkraczamy pod-czas miejskich wędrówek, i sterujące ich pozyskiwaniem oraz przetwa rzaniem algorytmy, połączone za pomocą zwielokrotnionej łączności w rodzaj pola, jawią się jako swoista wspólna świadomość (choć o nie-ustannie aktywowanym potencjale transwersalności). Propozycja ra-dykalnego empiryzmu oznacza koncentrację na zmianie, na relacjach

---

147 Por.: W. James, *Eseje o radykalnym empiryzmie*, przeł. A. Grzeliński, K. Wawrzonkowsk Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012. Por. także: M. Jay, *Pieśni doświadczenia. Nowoczesne i europejskie wariacje na uniwersalny temat*, przeł. A. Rej-niak-Majewska, Universitas, Kraków 2008.

148 W. James, *Eseje o...*, s. 58.

149 Tamże, s. 55.

o charakterze ciągłym – istotnie może więc służyć jako uszczegółowienie, opisanego przez Kember i Żylińską w kategoriach przede wszystkim Bergsonowskich, procesu mediacji rozumianego jako współbycie ze światem. Jest to także argument przeciw traktowaniu form obrazowych, charakterystycznych dla mediów sieciowych w przestrzeni hybrydowej (czyli mediów lokacyjnych), wyłącznie na gruncie terminów zaczerpniętych z teorii komputacji oraz cybernetycznej teorii informacji. W tym układzie organiczne ciała, przestrzeń i cyfrowe dane organizowane przez algorytmiczne procedury stanowią skomplikowaną hybrydę semiotyczno-materialno-afektywną.

W świetle takiej propozycji algorytmy w przestrzeni fizycznej – zdaniem Mackenziego – to coś innego niż tylko etap procesu komputacji. Ich znaczenie wykracza poza bycie podmiotem lub przedmiotem, nie są także relacją. Mackenzie widzi w nich przede wszystkim „relacjonalną sytuację związaną z przejściami między różnymi stanami”[150] i podkreśla, że ich działanie odbywa się na planie fizycznym: pośredniczą między instytucjami, rynkami, przestrzeniami publicznymi, transportem. Stymulują ruch i transfer inicjujący przepływy danych – łączą więc rozmaite tryby konwersacji, dane tekstowe, graficzne, emitowane przez czujniki i urządzenia monitorujące. Są dla Mackenziego „niestabilną strefą przejścia (…) między rzeczą a myślą”[151]. Przekraczają zatem granice między odmiennymi ontologicznie fenomenami, wytwarzając w ten sposób przestrzeń powiększoną – jednak nie w rozumieniu Manovicha, a raczej w rozumieniu transduktywnym. Pojęcie transdukcji, wprowadzone przez Gilberta Simondona i twórczo rozwinięte przez Briana Massumiego, Adriana Mackenziego czy ostatnio Roba Kitchina i Martina Dodge’a, ma znaczenie fundamentalne dla mojej propozycji niereprezentacjonistycznej teorii obrazu w mediach lokacyjnych i powrócę do niego oddzielnie. W tym miejscu dość powiedzieć, że w tym ostatnim ujęciu transduktywność przestrzeni nasyconej kodem (Dodge i Kitchin proponują dla niej pojęcie *code/space*) oznacza, że oprogramowanie (kod) „moduluje relacje socjoprzestrzenne poprzez szereg indywiduacji – drobnych aktów[152]”

[150] A. Mackenzie, *Wirelessness…*, s. 67.
[151] Tamże.
[152] R. Kitchin, M. Dodge, *Code/Space. Software and Everyday Life*, MIT Press, Cambridge 2011, s. 72.

mobilizujących całe sieci relacji, w których rozmaite skale (od lokalnych do globalnych) ulegają unieważnieniu (tym w gruncie rzeczy jest każda drobna czynność uruchamiająca odpowiednie linijki kodu, rozgrywająca się w przestrzeni, której funkcjonowanie jest uzależnione od oprogramowania). Kitchin i Dodge nazywają tę przestrzeń nie tyle augmentowaną, jak Manovich, ile „rozciągalną" (*extensible*). Warto tutaj przy okazji wspomnieć, że w podobnej perspektywie analizował rolę oprogramowania Matthew Fuller w swojej pionierskiej dla dziedziny *software studies* książce *Behind the Blip* – dla niego stanowiło ono coś więcej niż uprzednio określone procedury postępowania: było także formą materializacji odległych i różnych od siebie obszarów rzeczywistości, było asamblażem *par excellence*, łączącym ludzi, języki programowania, koncepcje, dyskursy oraz zdarzenia z rozmaitych porządków[153]. Powrócę jeszcze do tego wątku, omawiając dyskursywizację praktyk przestrzennych; najpierw chcę jednak podkreślić, że przestrzeń, której integralnymi składnikami są łączność bezprzewodowa, dane i zarządzające nimi algorytmy, najlepiej daje się opisać za pomocą aparatu pojęciowego szczególnie wyczulonego na relacyjność i performatywność. Na marginesie dodam, że oznacza to zarazem odejście od stosunkowo popularnej formy technodeterminizmu, upatrującej w programowalnych procedurach czynnik determinujący zachowania społeczne użytkowników sieci.

Jest zatem logiczne, że Mackenzie, intensywnie korzystający z propozycji Simondona[154] i Jamesa, zwraca uwagę na sposoby i modusy łączenia – nie traktuje łączności bezprzewodowej jako przezroczystej czy uprzednio danej, a raczej jako fakt domagający się dalszej problematyzacji. Podkreśla przy tym znaczenie materialności zjawisk, które zbyt często są traktowane jako prymarne oblicze „zdematerializowanego" internetu, zwłaszcza w odniesieniu do tzw. *air interface*, czyli wszystkiego, z czym wiąże się przetwarzanie sygnału między przekaźnikiem a anteną urządzenia mobilnego. Tymczasem fakt przeniesienia infrastruktury komunikacyjnej poza stabilne materialnie środowisko (czyli w eter i w spektrum fal radiowych) nie oznacza, że ulega ono

---

[153] M. Fuller, *Behind the Blip. Essays on the Culture of Software*, Autonomedia, New York 2003.

[154] Czyni tak w swojej wcześniejszej niż *Wirelessness...* książce; por.: A. Mackenzie, *Transductions. Bodies and Machines at Speed*, Bloomsbury Academic, London 2002.

dematerializacji. Jak przypomina Mackenzie, w grę wchodzą raczej rozmaite sposoby materializacji przepływu danych, o czym najłatwiej się przekonać, zwracając uwagę na – tak przecież liczne – przypadki zakłócenia tego przepływu (tego typu łączność jest bowiem podatna na czynniki atmosferyczne, bariery atmosferyczne, fluktuacje spektrum elektromagnetycznego, a także na niekoherencje kodu i protokołów – czasem problemy z połączeniem nie mają wręcz żadnego logicznego wyjaśnienia). I tylko pewne teoretyczne przyzwyczajenia każą upatrywać w tych formach dowód na istnienie błyskawicznej, supersprawnej infostrady – w rzeczywistości łączność bezprzewodowa jest zaledwie rodzajem „składaka" funkcjonującego tylko „wystarczająco dobrze"; na tyle dobrze, by nasze iluzje błyskawicznych transferów danych były podtrzymywane. Mackenzie określa je takim właśnie mianem (składak, *kludge*), przejętym z kultury hakerskiej, używanym na określenie rozwiązań programistycznych, które są wystarczająco dobrze skonstruowane, by działać[155]. Dzieje się tak dlatego, że jak wyjaśnia badacz, Wi-Fi składa się z licznych procesów, które są nie tyle oddzielnymi od siebie, kolejno następującymi procedurami składającymi się na uporządkowany akt komunikowania danych, ile raczej nałożonymi na siebie porządkami, które wytwarzają „wewnętrznie złożoną falę, otwartą w niektórych aspektach, całkowicie zamkniętą w innych[156]. W tym porządku informacja ulega zakodowaniu na kilka różnych sposobów, w czym odzwierciedlone zostają różne relacje komponentów całego układu.

Kluczowe są tutaj, według Mackenziego, dwa momenty – przesyłanie danych oraz ich odbiór. Tym, co w istocie umożliwia przesyłanie danych nie jest chirurgicznie precyzyjne cięcie informacji na kolejno następujące po sobie pakiety, ale raczej relacje przyłączenia między poszczególnymi partiami sygnału. Stosowany w tym celu algorytm, nazywany szybką transformacją Fouriera, rozkłada przesyłaną informację na szereg oddzielnych sygnałów nieco różniących się częstotliwością po to, by mogły być transmitowane w zatłoczonym spektrum elektromagnetycznym. Zadaniem algorytmu jest następnie syntetyzowanie całościowej informacji. Dzieje się to w dodatku w taki sposób, by wiele różnych

---

[155] A. Mackenzie, *Untangling the Unwired. Wi-Fi and the Cultural Inversion of Infrastructure*, „Space and Culture" 2005, Vol. 8, No. 3.

[156] A. Mackenzie, *Wirelessness...*, s. 71.

transmiterów mogło działać w tym samym czasie na tej samej częstot
wości; żaden z nich nie działa pojedynczo, ale uwzględniając działanie
innych. W protokole Wi-Fi pojedynczy sygnał jest dzielony na ponad
pięćdziesiąt komponentów – poszczególne protokoły różnią się sposo-
bem zapobiegania zakłóceniom (odbiciom i interferencjom zachodzą-
cym w środowisku zagęszczonych sygnałów informacji). W rezultacie
struktura sygnału (pokrywającego spektrum jak najszerszym pasmem
w trakcie przesyłania nie różni się od tzw. białego szumu. Moment od-
bioru sygnału jest z kolei określany za pomocą algorytmu Viterbiego,
stanowiącego element programowania dynamicznego – jego zadanier
jest określenie źródła przesyłanych danych, ich adresata oraz kolejno-
ści, w jakiej poszczególne transze mają być odebrane, żeby informacja
mogła zostać złożona w całość (wszystko to, przypomnijmy, w środow
sku niezwykle zatłoczonym informacyjnie i elektromagnetycznie). Po-
siada kilka zastosowań, ale zasada opiera się na dekodowaniu stanów
ukrytych na podstawie wartości obserwowanych. Ma swoiście odwró-
coną logikę funkcjonowania (dlatego nazywany jest konwolucyjnym):
aktualnie odbieraną porcję danych jest w stanie odtworzyć na podsta-
wie wcześniejszego segmentu sekwencji, bazując na informacji co do
kolejności, jaka towarzyszy każdemu pakietowi. Nie jest to jednak pro
ces o charakterze całkowicie zdeterminowanym – według Mackenzie-
go w grę wchodzą także elementy o charakterze stochastycznym, a w
częściowo losowym. Tak – z grubsza – wygląda to, co nazwałam niesta
bilnością protokołów łączności bezprzewodowej, a co oznacza sytuacje
będącą połączeniem cyfrowego przetwarzania sygnału z analogowym
warunkami funkcjonowania fali radiowej (czy spektrum elektromagne-
tycznego w ogóle) oraz komputacją, która nie ma charakteru całkowic
zdeterminowanego, czysto mechanicystycznego i uwzględnia czynnik
emergentne. Jak pisze Mackenzie:

> (…) w przeciwieństwie do wizji całkowitego determinizmu, czasem towarzyszą-
> cej technologiom cyfrowym czy systemom informacyjnym, algorytm uwzględnia
> nieprzewidywalne i wewnętrznie dynamiczne środowisko. Lokuje się na mar-
> ginesach działania o charakterze mechanicznym, gdzie granice między powtó-
> rzeniem a różnicą zaczynają się zacierać[157]

[157] Tamże, s. 80.

W ten sposób jeden z wyznaczników kondycji postmedialnej u Kraus o którym pisałam w poprzednim rozdziale, czyli niestabilny fundament ontologiczny, zyskuje dodatkowy rys. Dodajmy jeszcze, że ta wszech-obecność łączności sytuuje się w samym centrum proliferacji obra-zów oraz ekstatycznego przyrostu danych współczesnej media-sfery (w moduły Wi-Fi są wyposażone liczne urządzenia – od aparatów fo-tograficznych i telewizorów po artykuły gospodarstwa domowego), ale sama w sobie jest daleka od metafory „bezszwowości", nie stano-wi warstwy ani bezproblemowej, ani oczywistej. Do pewnego stopnia, jak już wspomniałam, ucieleśnia także postmedialną kondycję *ubi-compu* w rozumieniu tego terminu nadanym przez Guattariego: krą-żące w nim obrazy stają się jednym wielkim, otwartym laboratorium aktywności społecznej i sygnalizują nieustanne przełączenia między tym, co materialne (warunki spektrum elektromagnetycznego), a tym co semiotyczne (kod). Można nawet zaryzykować tezę, że to za spraw rozmaitych form obrazowych podtrzymywane jest wrażenie gładkiej „łączliwości" zróżnicowanych tkanek współczesnego oblicza mediów przestrzennych. Z tej perspektywy owe obrazy mogą się jawić nie tyl-ko jako „zagnieżdżanie", ale także jako „zszywanie". Za przykład po-służy nam jeden z projektów rozpoczętych jako działanie artystyczne, a następnie przejętych przez biznes i przemodelowanych jako zwykła platforma usługowa.

Transduktywność *ubicompu*: mapowanie komunikujących się przedmiotów

Dostarczanie, dystrybucja i przetwarzanie danych w przestrzeni nie ty towarzyszą codzienności, ile stanowią samo jej sedno w skomputery-zowanym, zsieciowanym za pomocą protokołów łączności bezprzewo-dowej środowisku, którego stopień nasycenia technologią komputero-wą – jak się rzekło – na tyle znika z pola widzenia i uwagi, że staje się niemal niezauważalny. Interesującego wglądu w sposoby nasycania co dzienności obiektami o zdolnościach komunikacyjnych dostarcza przy kład platformy Pachube założonej przez U. Haque'a oraz kilka projek-tów artystycznych wykorzystujących zautomatyzowaną komunikację z sieciami sensorów i czujników, mieszczących się w tym, co R. Malina nazwał „sztuką klimatu". Nie był to w tym okresie jedyny tego rodzaju

projekt – wiążący możliwość komunikowania się przedmiotów z kwestiami ekologicznymi. W 2009 roku w SENSEable City Lab na amerykańskim Massachusetts Institute of Technology zainicjowano szeroko opisywany projekt *Trash Track*, realizowany we współpracy m.in. z The Architectural League New York – przyczepienie do odpadów tagów wyposażonych w możliwość namierzania GPS dało w rezultacie wgląd w drogę, jaką wędrują śmieci i odpady z Nowego Jorku i Seattle (wyposażono w nie blisko trzy tysiące obiektów)[158]. Projekt miał nie tylko część badawczą, ale był także prezentowany podczas kilku wystaw, m.in. jako Sentient City w Science Museum w Londynie oraz podczas Prix Ars Electronica 2009 w Linzu. Podobną koncepcję wykorzystali aktywiści ekologiczni w Petersburgu w Rosji – w 2014 roku wrzucili do swoich toalet domowych nadajniki GPS w wodoszczelnych ochraniaczach. Sygnały emitowane przez urządzenia potwierdziły przypuszczenie, że zawartość prywatnych ubikacji wędruje prosto do Newy a stamtąd – bez oczyszczania – do Morza Bałtyckiego[159]. Proces ten został oczywiście zwizualizowany w postaci mapy, na której można było zobaczyć wędrujące z nieczystościami nadajniki, „kreślące" swoją trasę.

Przy okazji takich projektów widać wyraźnie tendencję, którą określę w kolejnym rozdziale mianem „placu budowy" nowych technologii komunikacyjnych bądź technologii „w fazie tworzenia" (jeśli wzorować się na rozróżnieniu zaproponowanym przez B. Latoura[160]). Choć projekt rosyjskich aktywistów ekologicznych jest stosunkowo świeżej daty, to zastosowane narzędzia są wynikiem dopasowania możliwości technicznych do lokalnego kontekstu i potrzeb projektu. Grupa musiała zmodyfikować moduły GPS (produkcji chińskiej) tak, aby w pierwszym etapie zanurzyły się w wodzie, a następnie wypłynęły na powierzchnię (żeby sygnał GPS mógł być odbierany). Uzyskano to za pomocą zamknięcia

---

158 Por.: strona projektu: http://senseable.mit.edu/trashtrack/index.php [dostęp: 20.09.201
strona wystawy Sentient City: http://www.sentientcity.net/exhibit/ [dostęp: 20.09.2015
M. Shepherd, *Sentient City*...

159 K. Rothrock, *Activists Discover Evidence of St. Petersburg's Poop*, „Global Voices", 17.1
https://globalvoices.org/2014/11/17/russia-sewers-poop-river-petersburg-gps/ [dostęp:
20.09.2015].

160 B. Latour, *Science in Action. How to Follow Scientists and Engineers through Society*,
MIT Press, Cambridge 1987; wersję tłumaczenia terminu *science in action* przyjmuję za
K. Abriszewski, *Jak nowe media tworzą nowe środowisko. Przypadek USOSa* [w:] M. Jeziński (red.), *Nowe media w systemie komunikowania: edukacja i cyfryzacja*, Wydawnic
two Adam Marszałek, Toruń 2011.

mikrourządzeń w specjalnych pojemnikach wyposażonych w mieszankę soli – ta po wyparowaniu sprawiła, że cały pojemnik mógł się wynurzyć na powierzchnię.

Jeszcze wyraźniej widać ten aspekt w przypadku wcześniejszego o kilka lat projektu Haque'a. W platformie funkcjonującej w latach 2007–2013, najpierw jako Pachube, a później pod nazwą Cosm[161], można jednak także dostrzec (w zależności od przyjętej perspektywy) przykład oddolnego projektowania urządzeń w myśl założeń *open design*[162] stancję inżynierii krytycznej oraz powrotu do materialności, a także wzór „otwar tego laboratorium"[163]. Inicjatywa powstała w 2007 roku pod nazwą Pachube jako pomysł Haque'a, architekta i artysty znanego z projektowania interaktywnych środowisk w rodzaju *Scents of Space* (2002). Cztery lata później, w lipcu 2011 roku, serwis został zakupiony przez firmę LogMeIn i zmienił nazwę na Cosm. Nazwa była nieco myląca, gdyż zbieżna z rozwiązaniami w zakresie otwartego oprogramowania i protokołów opracowanymi przez firmę Mithral Inc. Być może dlatego w maju 2013 roku serwis po raz kolejny zmienił nazwę i obecnie platforma funkcjonuje jako Xively[164], dostarczając kompleksowych rozwiązań dla firm zainteresowanych działalnością w sferze internetu rzeczy. Xively służy jako platforma ułatwiająca pozyskiwanie, zarządzanie i dzielenie się danymi w czasie realnym dostarczanymi przez urządzenia, sensory i budynki (chodzi zwłaszcza o dane na temat środowiska, w tym dane ekologiczne). Umożliwia także zdalne sterowanie urządzeniami oraz komunikację obiektów wymieniających dane między sobą i może służyć jako podstawa tworzenia własnych urządzeń i aplikacji. Obecnie ma charakter niemal wyłącznie biznesowy, oferując odpłatne usługi zarządzania obiektami oraz możliwości tworzenia aplikacji dla całego układu sensorów. Mimo to wśród projektów, jakimi firma się chwali, można znaleźć *Air Quality Egg*, od którego w pewnym sensie wszystko się zaczęło.

Istota serwisu Pachube/Cosm kryła się w jego otwartości, społecznościowości oraz w umożliwieniu użytkownikom specyficznego,

---

[161] Por.: Cosm, https://cosm.com/ [dostęp: 15.02.2013].

[162] Por.: A. Nacher, *Ruch open design i kultura postkonsumpcyjna*, „2+3 D. Ogólnopolski Kwartalnik Projektowy" 2012, nr 45 (IV).

[163] R.F. Malina, *An Open Observatory Manifesto*.

[164] https://xively.com/ [dostęp: 20.11.2013].

kontekstowego użytku z emitowanych przez sensory danych. Informacje na temat zużycia energii, wilgotności, temperatury pomieszcze czy emitowanych zanieczyszczeń zazwyczaj pozostają w zamkniętym obiegu, dostępnym tylko bezpośrednio zarządzającym nimi podmiotom. Dzięki serwisowi Pachube, wykorzystującemu standard EEML (Extended Environments Markup Language – nie mylić z Extended Enterprise Modelling Language), dostęp do takich danych zyskiwali użytkownicy, którzy mogli dzięki temu budować własne aplikacje czy inne obiekty (wykorzystując np. popularne Arduino). Warto tutaj zaznaczyć, że EEML obsługuje strumienie danych i metadanych zarówno ze środowiska fizycznego (np. tzw. inteligentnych komponentów architektonicznych), jak i wirtualnego (np. Second Life), co umożliwiało hybrydowe połączenia. Sam Haque – co znaczące – nazywał swój serwis „Twitterem dla maszyn"[165]. Zresztą wiele sensorów dołączonych do platformy rzeczywiście automatycznie zamieszczało na Twitterze dane na temat swojego funkcjonowania czy stanu. Temu obiegowi informacji towarzyszyła aktualizowana w czasie rzeczywistym mapa, na której można było zlokalizować podpięte do Pachube twittujące obiekty.

Jednak według Eda Bordena (jednego ze współtwórców) serwis Pach

> (…) to nie tylko dane. Dane, w naszym rozumieniu, dostarczają materiału lub ustanawiają scenę. To ludzie dodają do tej mieszanki swoje doświadczenia, cele i pasje, które tworzą bogactwo wokół tego, co zwyczajne. Bez tego internet rzeczy jest zaledwie szkicem pozbawionym koloru. Jest niekompletny. Najważniejsza praca – nadawanie wszystkiemu sensu – wymaga uczestnictwa ludzi[166]

Platforma miała służyć przede wszystkim odzyskaniu kontroli nad danymi, które określają przestrzenie naszego codziennego funkcjonowania, w tym przede wszystkim danymi ekologicznymi: zużyciem ene gii elektrycznej czy zanieczyszczeniem powietrza. Ilustruje to najlepie przykład wspomnianego już urządzenia *Air Quality Egg*, które powstał

---

[165] P. Swabey, *Pachube opens the Internet of things to end users*, „Information Age" 2011 9.12, http://www.information-age.com/industry/start-ups/1678543/pachube-opens-the-internet-of-things-to-end-users [dostęp: 15.07.2015].

[166] E. Borden, *People talking about things that tweet*, http://blog.cosm.com/2012/01/peopl talking-about-things-that-tweet.html [dostęp: 15.03.2013].

dzięki projektowi zrealizowanemu na przełomie 2011 i 2012 roku za p
mocą znanej platformy crowdsourcingowej Kickstarter. To niewielkie
urządzenie wyposażone w sensory, którego zadaniem jest mierzenie j
kości powietrza w znacznie bardziej lokalnej skali, bliższej trybom co-
dziennego funkcjonowania. Dane te były udostępniane właśnie za po-
mocą (już wtedy) platformy Cosm, która dodatkowo łączyła je w sieć.
Podobnie jak w przypadku Pachube, ważnym składnikiem jest inter-
aktywna mapa wymian komunikacyjnych w czasie realnym, gdzie moż
na sprawdzić aktualnie podpięte do sieci komponenty oraz ich strumie
nie informacyjne. Projekt *Air Quality Egg* stanowił przykład zjawiska
nazwanego przez twórców platformy „rozproszoną, obywatelską sie-
cią czujników" (*Distributed Citizen Sensing*)[167]. U podłoża takich dzia-
łań tkwi przekonanie, że w świecie, w którym żyjemy, „dane stymulują
aktywizm"[168]. Podobnie jak w przypadku oddolnych projektów w za-
kresie mapowania partycypacyjnego, chodzi tutaj o dane bardzo lokal
ne, łatwo pozyskiwane i zawsze udostępniane w sposób otwarty (po-
dobne motywacje kierują aktywistami zrzeszonymi w sieci Grassroots
Mapping, którzy koncentrują się na tworzeniu map za pomocą latawcó
i urządzeń GPS w mikroskali[169]). Obrazy (zwłaszcza wspomniane już
mapy), wygenerowane w ramach takiej sieci czujników, jawią się więc
jako „zagnieżdżone" w rzeczywistości, na którą składają się zautoma-
tyzowane procedury wymiany danych między obiektami, same obiekt
(czujniki), struktura platformy wspierająca otwartość krążących danyc
oraz działalność społeczna grup aktywistów (a czasem pojedynczych
użytkowników). Nie sposób analizować takiej mapy w oderwaniu od
procesów składających się na fakt jej zaistnienia w postaci takiego czy
innego interfejsu – interfejs stanowi tutaj bowiem tylko niewielki wy-
cinek całej „ontologicznej koalicji" obejmującej także zróżnicowane

---

[167] E. Borden, *You can build an open air quality sensor network*, http://blog.cosm.com/201
you-can-help-build-open-air-quality.html#more [dostęp: 15.03.2013].

[168] Tamże. O tym, jak dostęp do danych środowiskowych może stymulować oddolny ak-
tywizm i jak istotny stanowi dzisiaj obszar aktywności, może świadczyć przykład Kra-
kowa: Krakowski Alarm Smogowy (inicjatywa obywatelska, która ukonstytuowała się
zimą 2011 roku i aktywnie działa na rzecz poprawy jakości powietrza, m.in. monitoru-
jąc poziom zanieczyszczenia). W wyniku działań i aktywności ludzi skupionych wokół
tej inicjatywy od 2014 roku jest dostępna aplikacja Smok Smog pokazująca aktualne po
ziomy smogu mierzone przez wybrane stacje monitoringu (stopniowo uwzględniając
lokalizacje z całej południowej Polski).

[169] Por.: http://grassrootsmapping.org/ [dostęp: 15.11.2015].

formy łączności bezprzewodowej – od tych działających w mikroskali RFID, przez skalę mezo (Wi-Fi), po funkcjonujące w najbardziej spektakularnym przekroju formy łączności satelitarnej (na tym opiera się bowiem podkład mapowy).

Ważne jest także to, że *Air Quality Egg* wpisuje się w szereg innych interwencji o podobnym charakterze i sposobie funkcjonowania – niektóre z nich mają charakter projektów artystycznych, ale ich wyraźnym rysem jest motywacja innego typu, zbliżona do rozumienia przez Guattariego kondycji postmedialnej, stanowiącej – przypomnijmy – istotny składnik rewolucji molekularnej. Ważny będzie tutaj transwersalny, rozgrywający się ponad granicami charakter opisywanej aktywności – w tym przypadku rzecz dotyczy przekraczania granic między nauką a sztuką oraz barier dzielących naukę rozumianą jako aktywność instytucjonalną od nauki obywatelskiej, rozgrywającej się na pograniczach tradycyjnych instytucji akademickich lub wręcz poza nimi. Przywoływane projekty można bowiem rozpatrywać w kontekście praktyk sztuko-nauki[170] lub art@science[171], choć raczej na obrzeżach tego nurtu niż w centrum. Chodzi o sztukę, która „w pierwszej kolejności wypełnia zadania kognitywne, staje się formą badań społeczno-kulturowych, krytyczną teorią kultury"[172]. W tym przypadku będzie chodzić przede wszystkim o procedury dekonstrukcji systemu wytwarzania wiedzy/władzy, wpisujące się w krytyczną socjologię wiedzy (czy raczej stanowiące formę performatywnej teorii krytycznej). Wśród nich można przywołać zwłaszcza dwa przykłady funkcjonujące na mocy procedur stanowiących o tym, co dzisiaj nosi miano „nauki obywatelskiej", „otwartej" lub „społecznościowej" (*citizen*[173]

---

[170] Pojęcie Rogera Maliny; por.: R.F. Malina, *Trzecia kultura? Od sztuki do nauki i z powrotem* [w:] R. Kluszczyński (red.), *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2012.

[171] Pojęcie Ryszarda Kluszczyńskiego; por.: R.W. Kluszczyński, *Art@science. O związkach między sztuką i nauką* [w:] tegoż (red.), *W stronę...*

[172] Tamże, s. 40.

[173] Por.: Ch. Franzoni, H. Sauermann, *Crowd Science: The Organization of Scientific Resea in Open Collaborative Projects*, Social Science Research Network, wersja online: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2167538 [dostęp: 28.03.2013]. Pojęcie *citizen science*, jak się wydaje, nie obejmuje jednak fenomenu nauki i eksperymentów naukowych realizowanych oddolnie, poza systemem nauki instytucjonalnej, a określanej mianem *DIY science*. Hasło w anglojęzycznej Wikipedii podaje w każdym razie tylko przykłady, w których oddolna aktywność naukowa była włączona w profesjonalne

science, *crowd science*). Malina nazwał ten rodzaj działań „mikronauką" lub „laboratoriami obywatelskimi". Jego zdaniem „wytwarzające wiedzę społeczności posiadają tę wiedzę, którą pomagają wyprodukować, a jest ona znacząca i zakorzeniona w lokalności"[174]. Malina jest zresztą także zaangażowany w koncepcję i ruch „otwartych laboratoriów" (Open Laboratories), który – jak się rzekło – jest dla niego naturalnym kontekstem „sztuki klimatu". Mają one „pozwolić niewielkim społecznościom rozwijać generowaną lokalnie wiedzę, która może stać się podstawą miejscowych działań wspierających społeczności w dynamicznej ewolucji i odpowiedziach na zmiany, koniecznych, aby stawić czoła zmianie klimatycznej"[175]. Częścią tej zmiany jest postawa wobec danych. Malina sformułował nawet dokument o charakterze manifestu zawierającego dwa istotne postulaty ujęte w kategoriach „praw człowieka" (ale także obowiązku): jeden z nich głosi, że każdy człowiek ma prawo do danych, które są zbierane bezpośrednio od niego i jego środowiska, drugi postulat mówi o obowiązku – jest to obowiązek wkładu we wspólną wiedzę w formie zbierania i interpretacji danych. Interwencje artystów i aktywistów w obszarze *ubicompu* mocno koncentrowały się zatem na stworzeniu rodzaju otwartego laboratorium. Wątek ten powróci jeszcze wyraźniej przy okazji procedur mapowania partycypacyjnego i kryzysowego.

Bliższe przyjrzenie się współczesnym formom przenikania komputac
z przestrzenią fizyczną oraz funkcjonowaniu technologii komputerowe
w rozproszonej, postbiurkowej postaci wskazuje na istotne znaczenie
kwestii opisanej w poprzednim rozdziale: niestabilności fundamentu
ontologicznego współczesnej sieci opartej w dużym stopniu na komun
kacji bezprzewodowej. Na przykładzie obrazów „na krawędzi" oraz ak
tywizmu stymulowanego przez wymianę danych ucieleśnionych w prz
padku platformy Pachube/Cosm oraz projektu *Air Quality Egg* można
zobaczyć, jak zachodzi na siebie potrójna optyka postmedialności i ko
dycji postmedialnej. Jej specyfikę naznacza nie tylko prominentna rola
procedur przetwarzania danych, ale także postmedialność rozumiana

---

badania, choć sama definicja głosi: „scientific research conducted, in whole or in part, by amateur or nonprofessional scientists, often by crowdsourcing".

174 R. Malina, *What Is a Climate Artist?* [w:] S. Kovacs, T. Munz (red.), *Deep North. Transmediale parcours 2*, Revolver Publishing, Berlin 2009, s. 99; wersja online: http://www.diatrope.com/rfm/docs/Transmedialen_2009.pdf [dostęp: 20.04.2013].

175 Tamże, s. 101.

jako transwersalny ruch nad rozmaitymi granicami i element rewolucji molekularnej. Kolejne rozdziały – zwłaszcza rozdział poświęcony mapowaniu partycypacyjnemu – pokażą jeszcze jedno oblicze obrazu sieciowego zagnieżdżonego w rzeczywistości i będącego formą wymiany energii z otoczeniem. Najpierw chcę jednak skoncentrować się nieco dokładniej na konglomeracie, jaki nosi najczęściej miano mediów lokacyjnych, mediów lokalizacji czy geomediów. Istotnym środowiskiem w jakim się kształtował, były działania artystyczne początku pierwszej dekady XXI wieku.

ROZDZIAŁ TRZECI

Media lokacyjne jako plac budowy

W moim opisie sztuki mediów lokacyjnych (chodzi o zjawisko, które za
znaczyło się szczególnie wyraźnie w latach 2002–2006) posłużę się m
taforą placu budowy, zaczerpniętą z jednej strony od Lefebvre'a, z dru
giej – obecną w repertuarze ANT, u Latoura. Przyjęcie tej szczególnej
perspektywy pozwoli – mam nadzieję – zobaczyć, jak krystalizowały si
media lokalizacji i jaką rolę odgrywały w tym działania na polu sztuki.
Wprowadzenie metafory placu budowy umożliwia uchwycenie samego
meritum kondycji postmedialnej – tak, jak jest ona rozumiana w mojej
książce. Posłużę się tą metaforą dwukrotnie, przyglądając się dwóm o
miennym obszarom kształtowania się rozbudowanej sieci, jaką stano-
wią media lokalizacji. Głównym przedmiotem mojego zainteresowania
jest złożony proces sieciowania rozproszonych technologii medialnych
który w konsekwencji przyniósł takie ich formy i zastosowania, jakie
nazywam tutaj geomediami lub mediami lokalizacji. Taka forma opisu
ma związek z ich złożoną ekologią (jak pamiętamy, łączność bezprze-
wodowa różnych protokołów cechuje się pewną dozą nieprzewidywal-
ności i niestabilnością ontologiczną). Dobrym przykładem są projekty
artystyczne z obszaru mediów lokacyjnych (wraz z budującym się wo-
kół nich dyskursem krytycznym): zarówno te wczesne, jak i stosunko-
wo niedawne, tworzone już w czasie, kiedy komercyjne i konsumencki
technologie lokalizacyjne wchodziły w powszechne użycie. Do pierw-
szej grupy można zaliczyć na przykład *Amsterdam RealTime* holender
skiego Waag Society czy szereg projektów będących efektem sympo-
zjum Locative Media, zorganizowanego w ramach festiwalu Art+Com
w 2003 roku przez łotewski RIXC Center for New Media Culture z Rygi
Przykładem działań drugiego typu może być *Transborder Immigrant
Tool*, realizowany w latach 2007–2010 przez zespół Electronic Distur-
bance Theater w b.a.n.g. Lab na Uniwersytecie Kalifornijskim (nazwa

medialabu oznacza, według Ricarda Domingueza, szefa projektu, „bits atoms, neurons and genes”[176], któremu poświęcę nieco więcej uwagi.

Podobnie jak w przypadku każdej technologii medialnej trudno rozwo mediów lokalizacji i w pewnym sensie zapowiadającej je sztuki mediów lokacyjnych ująć w linearną narrację historyczną, zważywszy choćby na fakt, że ważne projekty tego nurtu powstawały, zanim pojawiła się określająca je nazwa[177]. Tak było na przykład w przypadku działań zainicjowanych podczas słynnej z wielu powodów dziesiątej edycji festiwalu Documenta w 1997 roku: *Makrolab* Marka Peljhana czy *alpha 3.0* i *alpha 3.4* realizowanych przez tsunamii.net[178] (Chanel Lim Yi Yong i Woon TienWei). Niektórzy krytycy zaliczają do sztuki mediów lokacyjnych nawet skoncentrowane bardziej na architektonicznym aspekcie miejskiej przestrzeni prace Rafaela Lozano-Hemmera[179]. Chcę jednak zastrzec, że moim celem jest nie tyle nakreślenie historycznej monogr działań w obszarze sztuki mediów lokacyjnych (choć zjawisko to wciąż czeka na syntetyczny opis), ile przyjrzenie się procesowi swoistej krystalizacji pewnej konfiguracji medialnej. Jej „nowość” jest jednak przy tym wysoce dyskusyjna – idzie raczej o rekonfigurację już istniejących technologii komunikacyjnych, polegającą na emergentnym łączeniu ic w wiązkę, która pozornie sprawia wrażenie jednolitego systemu. Wybrane przykłady sztuki mediów lokacyjnych pozwalają zobaczyć istotę

---

176 L. Bird, *Global Positioning: an interview with Ricardo Dominguez*, „Furtherfield”, 15.10. http://www.furtherfield.org/features/global-positioning-interview-ricardo-dominguez [dostęp: 12.12.2013].

177 Podobne wątpliwości towarzyszą każdej technologii medialnej od czasów fotografii, dla której zmienne narracje historyczne tworzone są w dużym stopniu z perspektywy aktualnego rozumienia „nowych mediów”. Oddzielnym aspektem są często równoległe ścieki historyczne: bodaj najwyraźniej pokazuje to historia łączności bezprzewodowej. Jak podkreślają badacze, nad łącznością w spektrum elektromagnetycznym, wykorzystującym fale radiowe, pracowano niezależnie w tym samym czasie w kilku miejscach globu Wśród znanych pionierów łączności radiowej są oczywiście Guglielmo Marconi, Nicola Tesla i Karl Ferdinand Braun, ale także Aleksander Popow w Rosji oraz Jagadhir Chandra Bose w Indiach. Brytyjscy historycy wskazują na Olivera Lodge’a. Jak pisze S. Hong początki bezprzewodowej łączności (w tym przypadku chodziło o telegraf) przez ponad sto lat były przedmiotem kontrowersji. Por.: A. Mackenzie, *Wirelessness. Radical...* Por. także: S. Hong, *Wireless. From Marconi’s Black-Box to the Audion*, MIT Press, Cambridge 2001.

178 http://www.tsunamii.net; por. także dokumentację projektu *alpha 3.4* realizowanego podczas Documenta XI w Kassel w 2002 roku: http://www.documenta.de/archiv/d11/data/english/artists/tsunamii/alpha34/index.html.

179 Ch. Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2008.

tego procesu – jest on w gruncie rzeczy znacznie bardziej niestabilny, niż można byłoby sądzić z perspektywy czasów, w których smartfony, wyposażone w szereg gotowych usług lokalizacyjnych, stały się niema wszechobecne. Warto zatem pamiętać o tym, co zauważył Francesco Lapenta, pisząc o mediach lokalizacji w kontekście fotografii cyfrowej: „jako takie nie są nowymi mediami, ale platformami, które łączą istniejące już technologie (media elektroniczne + internet + technologie lokalizacyjne i AR) w nowy tryb obrazowania kompozytowego, kojarzenia danych oraz społecznościowo organizowanego procesu ich wymiany i komunikacji"[180].

Technologie medialne jako plac budowy

Sięgam zatem po metaforę placu budowy nieprzypadkowo, czerpiąc z dwóch propozycji: Lefebvre'a oraz Latoura. Ten pierwszy posłużył się nią, opisując procesy społecznego wytwarzania przestrzeni, a właściwie – etap maskowania wewnętrznej konfliktowości tego procesu. I choć wydawałoby się, że zarówno ekonomie dyskursywne, jak i konteksty, w które włączona jest ta „budowlana" figura, różnią się znaczą u obu autorów, to daje się jednak zauważyć pewne wspólne elementy Po pierwsze, jest to postulat uwzględnienia refleksyjności. Przejawia s w przekonaniu, że każdy obiekt nosi ślady kluczowych dla jego wytwo rzenia procesów, narzędzi i sposobów ich zastosowania, a zapomnienie o nich ma znaczące skutki. Po drugie, jest to także intuicja, że jedną z najistotniejszych konsekwencji tego zapomnienia jest nadmierne zaufanie do abstrakcyjnego modelu – stworzonego na bazie pozyskanych w procesie badania empirycznego danych. Trzeba jednak zastrze że dla Latoura rozróżnienie „abstrakcyjny – konkretny" ma odległy od potocznego rozumienia charakter: „Konkretność nie wynika z wyboru jakiejś figuracji zamiast innej, której dokonuje się w imieniu aktorów, ale z tego, że w relacjach rośnie względny udział mediatorów w stosunku do zapośredniczeń(ia)"[181]. (co zyska sobie wyjaśnienie w dalszej części

[180] F. Lapenta, *Geomedia: on location-based media, the changing status of collective imag duction and the emergence of social navigation systems*, „Visual Studies" 2011, III, Vo No. 1, s. 15.

[181] B. Latour, *Splatając na nowo...*, s. 87.

moich rozważań). Dlaczego warto posłużyć się tą metaforą w przypad
ku mediów lokalizacji? I jakie ten gest ma znaczenie z perspektywy ba
dań nad obrazowaniem? Lefebvre w swojej najbardziej bodaj znanej
książce *The Production of Space* napisał: „Nie jest nigdy łatwo powróc
od przedmiotu/obiektu (produktu lub pracy) do działalności, która go
wytworzyła. Tylko w ten sposób jednak można rzucić światło na istotę
obiektu, czy raczej jego relacje z naturą i odtworzyć proces jego gene
zy oraz rozwoju. Wszelkie inne sposoby postępowania mogą dać tylko
abstrakcyjny model"[182]. Jednym z najciekawszych wątków *Production of
Space* – nie zawsze w pełni dostrzeganym przez badaczy skoncentrow
nych głównie na słynnej Lefebvre'owskiej triadzie modusów przestrzen
nych – jest kapitalistyczna redukcja przestrzeni społecznej i przeżywa
nej do mentalnych, abstrakcyjnych modeli. W samym jej sercu tkwi
„strategia stabilizacji wiedzy w dyskursie"[183], która oznacza predylekcję
do uwzględniania wypowiedzi zapisanych za pomocą zestawu znaków
języka werbalnego (czy szerzej – jakiegokolwiek systemu semiotyczne
go). Jak już wcześniej podkreślałam, idee Lefebvre'a współbrzmią tuta
z podejściem Michela de Certeau (który zresztą przywołuje Lefebvre'a
jako badacza codzienności[184]), wskazującego na niebezpieczeństwo
dyskursywizacji tego, co kryje się w sferze praktyk i działania (a racze
na pewne pułapki towarzyszące temu procesowi). Sądzę, że podobna
świadomość towarzyszy także Latourowi, kiedy postuluje on drobiaz
gowe śledzenie sieci i licznych translacji na drodze od badania nauko
wego do faktu naukowego. Ta problematyka powróci jeszcze na kanw
współczesnej softwaryzacji i datafikacji coraz większej palety praktyk
życia codziennego.

Dla Latoura z kolei metafora placu budowy – jak już wspomnia
łam – wiąże się z rozumieniem pojęć „konstrukcja" i „konstruowanie".
Plac budowy jest w jego ujęciu raczej figuracją niż metaforą rozumia
ną jako byt czysto semiotyczny (a zatem jest jednocześnie momenten
występującym w przeżywanej rzeczywistości; pewną fazą, którą proce
dury ANT mogą uchwycić). Jej walor polega na tym, że stanowi ona

---

[182] H. Lefebvre, *The Production of Space*, przeł. D. Nicholson-Smith, Blackwell, Oxford 199
s. 113.

[183] Tamże, s. 62.

[184] M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydaw
nictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.

„idealny punkt obserwacyjny do śledzenia powiązań pomiędzy czynnikami ludzkimi i pozaludzkimi"[185]. Dla Latoura i badaczy z nurtu teorii aktora-sieci takim najbardziej interesującym placem budowy były oczywiście lokalizacje, w których daje się dostrzec proces wytwarzania faktu naukowego. Można jednak odnieść tę metaforę również do innych obszarów:

> Tworzenie jakiegokolwiek przedsięwzięcia – filmów, drapaczy chmur, spotkań politycznych, instalacji, rytuałów, *haute couture*, gotowania – daje zupełnie różny od oficjalnego pogląd. Nie tylko prowadzi za kulisy i przedstawia umiejętności i talenty praktyków, ale pozwala na niezwykły wgląd w to, w jaki sposób jakaś rzecz wyłania się z nieistnienia poprzez dodanie wymiaru czasu do jakiejkolwiek istniejącej rzeczy[186]

I to właśnie w tym najogólniejszym sensie wykorzystam sztukę mediów lokacyjnych: jako gest wykonania swoistej stop-klatki, procedury *slow-motion* czy wreszcie cięcia[187] w przyglądaniu się rozwojowi mediów lokalizacji i charakterystycznych dla nich praktyk obrazowania.

Taki krok pozwoli być może dokładniej zobaczyć dwa ważne niedostatki paradygmatu reprezentacjonistycznego, o których pisałam do tej pory dosyć ogólnie – tutaj przyjdzie pora na ich uszczegółowienie. Po pierwsze, chodzi o niewystarczalność analizy koncentrującej się na obrazach rozumianych jako obiekty-fetysze (jest to często szczególnie kuszące w przypadku opisywanych tutaj konfiguracji medialnych, dla których zasadniczym spoiwem ikonograficznym staje się nawigowalna mapa); po drugie – o przeoczenie procesu przekształcenia mediatora w zapośredniczenie, żeby posłużyć się terminologią Latourowską. Od tego ostatniego złudzenia nie jest zresztą wolna historia rozwoju wcześniejszych technologii medialnych. Poczynając od druku – obiekty wytwarzane przez wcześniejsze technologie medialne w ich początkach, kiedy były jeszcze „nowymi mediami"[188], zawsze były w dużym stopniu obciążone niestabilnością, która stopniowo dopiero ulegała standaryza

---

[185] B. Latour, *Splatając na nowo...*, s. 125.

[186] Tamże, s. 126.

[187] Por. figurę „cięcia" i jej epistemologiczny oraz etyczny potencjał w ujęciu S. Kember i J. Żylińskiej (*Life...*).

[188] Jeśli przyjąć za wspomnianą już wcześniej Gitelman, że kategoria „nowe media" ma charakter historyczny i dotyczy każdej technologii medialnej na wczesnym etapie rozwoju

Dotyczyło to zarówno książki[189], jak i fotografii, filmu, telewizji czy technologii cyfrowych[190]. W największym skrócie to przekształcenie polega zawsze na „schowaniu" techniczności, wywołaniu wrażenia niemal absolutnej przezroczystości medium. U Latoura kategoria mediatora (w której mieszczą się zarówno ludzie, jak i czynniki pozaludzkie) sytuuje się w samym centrum teorii aktora-sieci – w jej ramach, przypomnijmy, „nie istnieje społeczeństwo, nie ma rzeczywistości społecznej i więzi społecznych, ale istnieją *translacje pomiędzy mediatorami, które mogą wytwarzać dające się odnaleźć powiązania* [wyróżnienie kursywą autora – A.N.][191]. Translacja jest relacją „przenoszącą przekształcenia"[192], układem, który wprowadza w pole widzenia dwóch działających mediatorów. Mediator jest więc aktantem, który działa w świecie, wywołuje zdarzenia, jego aktywność ma skutek i efekt w postaci innych aktów działania; jak pisze Krzysztof Abriszewski, „mediator negocjuje, wpływając zwrotnie na tych, z którymi wchodzi w relacje"[193]. Najlepiej poznać mediatora w sytuacjach, w których w pewien sposób sprawia kłopot, przestaje być „przezroczysty" – to najprostszy sposób, żeby dostrzec pełnione przezeń funkcje. Dlatego właśnie ulubionym obszarem badaczy ANT są m.in. naukowe i techniczne innowacje – ponieważ przedmioty, jak pisze Latour, „szybko przechodzą od bycia mediatorami do bycia zapośredniczeniami (…) bez względu na to, jak bardzo są wewnętrznie złożone"[194]. Nie oznacza to, że nie są już aktywne, wręcz przeciwnie; działają niejako „w tle", ale ta aktywność zostaje wyklucz z pola wiązań o charakterze społecznym. W dodatku „im większa jest ich ważność, tym szybciej znikają"[195]. Zjawisko można to zobaczyć choćby na przykładzie protokołów łączności bezprzewodowej, która

---

(„wszystkie media były kiedyś nowymi mediami", L. Gitelman, *New Media 1740–1915*, MIT Press, Cambridge–London 2003, s. xi). Por. także: L. Gitelman, *Always Already New*

189 Por. L. Gitelman, *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, Duke University Press, Durham–London 2014.

190 Por.: B. Bennett, M. Fursteanu, A. Mackenzie, *Cinema and Technology. Cultures, Theories, Practices*, Palgrave Macmillan, New York 2008; C. Marvin, *When Old Technologies Were New. Thinking about Electric Communication in the Late Nineteenth Century*, Oxford University Press, London 1990.

191 B. Latour, *Splatając na nowo…*, s. 155.

192 Tamże, s. 154.

193 K. Abriszewski, *Splatając na nowo ANT. Wstęp do „Splatając na nowo to, co społeczne"* [w:] B. Latour, *Splatając na nowo…*, s. XXX.

194 B. Latour, *Splatając na nowo…*, s. 112.

195 Tamże, s. 113.

umożliwia zaistnienie całego środowiska *ubicompu*, włącznie z mediami lokalizacji; bez nich nasycanie przestrzeni fizycznej danymi byłoby możliwe, a jednak rzadko – jak pokazałam w jednym z poprzednich rozdziałów – Wi-Fi, Bluetooth czy RFID stają się przedmiotem pogłębionej kulturowej analizy[196]. Jak zobaczymy, sięgnięcie do projektów sztuki mediów lokacyjnych – w czasie, kiedy media lokalizacji były jeszcze rozproszoną i nieustabilizowaną wiązką technologii – pozwoli wyłonić na powierzchnię również te „schowane" komponenty. Właśnie z takim „znikaniem przedmiotów" mamy do czynienia w historii rozwoju technologii medialnych zawsze, kiedy ich „techniczność" opuszcza pole widzenia; kiedy zbytnio dajemy się uwieść dystrybuowanym przez nie obrazom, zapominając, że każda aplikacja i każde użycie GPS to pozornie tylko banalny gest – w rzeczywistości jednak uruchamiający złożoną ekologię i równie złożoną historię.

A przecież sztuka mediów lokacyjnych sprawia kłopot na najbardziej oczywistym poziomie. Kluszczyński, zaliczając jeden z najbardziej znanych projektów w tym obszarze, *MILK* Esther Polak i Ievy Auziny, do dzieł realizowanych zgodnie ze strategią sieci, pisze: „W wypadku dzieł tego rodzaju nie istnieje bowiem taka forma dyspozytywu, która mogłaby zostać w całości ulokowana w środowisku galerii i stać się następnie miejscem zaistnienia dzieła-wydarzenia"[197]. Przywołuje zatem tutaj echo rozważań Krauss o dziełach pozbawionych jednolitego fundamentu medialnego. Jak zobaczymy, istotnie jest to cecha, którą można dostrzec w przypadku niemal wszystkich projektów artystycznych w obszarze mediów lokacyjnych. To dlatego ważne znaczenie dla genealogii tego niejednolitego i bardzo rozległego obszaru mają realizacje land artu i sytuacjonistyczne interwencje, rozgrywające się poza galerią sztuki i często możliwe do „pokazania" wyłącznie w formie dokumentacji, choć niepozwalające na uchwycenie tożsamości samego dzieła/zdarzenia. Napięcie między dziełem a zdarzeniem będzie tutaj zresztą pełnić istotną funkcję. Podążając ścieżką wskazaną przez Lefebvre'a, ryzykuję więc tezę, że proces przekształcania mediów lokalizacji oraz oferowanego przez nie obrazowania z mediatorów w zapośredniczenie

---

[196] Wyjątkiem jest wielokrotnie tutaj wspominana, znakomita książka A. Mackenziego *Wireless...*, której autor ujmuje łączność bezprzewodową w charakterze mediatora.

[197] R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 258.

ma charakter ideologiczny i jest związany z konsumpcyjnym kapitalizmem. Oczywiście to przekształcenie ma charakter płynny – chodzi raczej o krańce pewnego kontinuum, gdyż żadna technologia medialna nie jest stuprocentowym zapośredniczeniem (zwłaszcza tzw. nowe media są w dużym stopniu autorefleksyjne). Niemniej jednak historia mediów lokacyjnych pokazuje wyraźną prawidłowość: to, co w początkach kształtowania się ich afordancji było często nowatorskim, niestabilnym i chwilowym zestawieniem kilku technologii, dzisiaj stało się „czarnym pudełkiem" całego (najczęściej zamkniętego) ekosystemu medialnego ucieleśnianego przez urządzenia wyposażone w GPS, łączność bezprzewodową i podłączone do krwioobiegu cyrkulacji danych i standardowych, znormalizowanych aplikacji. Aby wyraźniej ten proces dostrzec, powróćmy zatem wreszcie na plac budowy. W przypadku mediów lokacyjnych uwzględnię trzy istotne, związane z sobą i nachodzące na siebie, genealogie: technologiczną (historię technicznych innowacji), dyskursywną (wewnętrzne dyskusje towarzyszące kształtowaniu się pola sztuki mediów lokacyjnych wraz z teoretycznymi dywagacjami skoncentrowanymi na budowie aparatu pojęciowego i krytycznego umożliwiającego pogłębiony opis) i estetyczną (związaną z rozwojem sztuki opartej na przemieszczaniu się w przestrzeni). Tej ostatniej poświęcę kolejny rozdział. Jak nietrudno zauważyć, są on z sobą w istotny sposób powiązane. Na początek przyjrzę się kwestii innowacji technologicznej, którą niewątpliwie były techniki geolokacji wprowadzone na rynek konsumencki wraz z pierwszymi turystycznymi odbiornikami GPS, ale w pełni zrealizowane w epoce smartfonów i innych lokalizowalnych i lokalizujących urządzeń mobilnych. Zbiegają się tutaj projekty artystyczne oraz strategie rozwojowe firm telekomunikacyjnych zainteresowanych nowymi sposobami i formami wykorzystania telefonii komórkowej.

Sztuka mediów lokacyjnych – genealogia technologiczna: między krytyką techniki a laboratorium innowacji

Historia sztuki mediów lokacyjnych oferuje perspektywę nacechowana ambiwalencją. Jej zasadniczy aspekt zawiera się, moim zdaniem, w na pięciu między działalnością stanowiącą performatywną krytykę technologii medialnych a tą realizującą model specyficznego laboratorium

technicznych innowacji późnego kapitalizmu: na styku międzyglobalnymi korporacjami IT i telekomunikacji a artystycznym undergroundem. Ten „styk" zaczyna przybierać także kształt licznych *start-upów* niewielkich, niezależnych inicjatyw, liczących jednak na masywne inwestycje ze strony technicznie zorientowanego kapitału. Wokół *start--upów* wyłoniła się w ostatnim dziesięcioleciu cała nowa ekonomia i nowy dyskurs, w którym innowacje w sferze techniki, nauka, działani artystyczne i sukces ekonomiczny są z sobą nieodmiennie powiązane. Ten dyskurs ucieleśnia najczęściej wszystkie rysy neoliberalizmu (gdz wszystkie sfery życia zostają przemodelowane zgodnie z logiką optym lizacji ekonomicznej), ale taka interpretacja byłaby zdecydowanie zby jednowymiarowa. Pierwszym istotnym zastrzeżeniem jest obserwacja, że nie zawsze daje się w tej historii łatwo przeprowadzić granicę między obszarem sztuki a polem przedsiębiorczości. O tym, że te dwa ujęcia mogą iść z sobą w parze, świadczy aktualna autoidentyfikacja Waag Society z Amsterdamu, jednej z organizacji zaangażowanych w bardzo zróżnicowaną działalność w obszarze sztuki mediów. Na stronie internetowej organizacji można przeczytać, że „jednym z celów Waag Soci jest wprowadzanie na rynek prototypów oraz projektów pilotażowych. Zrównoważone produkty, które powstają w ramach badań prowadzonych w Waag Society, są przekształcane w nowe projekty biznesowe"[198]. Są to jednak projekty specyficzne, jak Fair phone, smartfon produkowany z pełnym poszanowaniem praw człowieka oraz środowiska. Specyfika takich „zrównoważonych produktów" staje się w takim ujęciu tyleż wyzwaniem biznesowym, co performatywną krytyką korporacyjnego kapitalizmu opartego na cięciu kosztów i maksymalizacji zysków.

Już samo pojęcie mediów lokacyjnych (*locative media*), którym określano prace artystów zorientowane na związek technologii z geograficzną lokalizacją, ma intrygującą – nie tylko lingwistycznie – historię. Polski odpowiednik anglojęzycznego terminu wcale nie jest zresztą kwestią oczywistą[199]. Termin pojawił się w środowisku artystów,

---

[198] Waag Society, http://waag.org/en/labs/incubate [dostęp: 21.01.2014].

[199] Na temat terminu *locative media* i polskiego odpowiednika por.: A. Nacher, *Post-panoptyzm*... Kluszczyński proponuje polski odpowiednik w formie „media lokacyjne" (R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*...), co wskazuje, że jest to technologia lokalizująca. Wydaje się, że proponowane przeze mnie określenie mediów lokatywnych byłoby bliższe łacińskiego źródłosłowu – z drugiej strony utworzenie określenia od imiesłowu czynnego lepiej wskazuje zasadnicze działanie *locative media* na płaszczyźnie technolo

kuratorów i badaczy zgrupowanych wokół łotewskiego ośrodka RIXC Center for New Media Culture w Rydze, powstałego w 2000 roku na bazie wcześniej istniejącego ośrodka sztuki elektronicznej E-lab. To właśnie tutaj w 2003 roku zorganizowano – przy współpracy z kanadyjskim badaczem Markiem Tutersem, w ramach festiwalu Art+Communications – pierwsze międzynarodowe sympozjum Locative Media Workshop. Odbyło się w byłej bazie wojskowej z okresu Związku Radzieckiego – o nazwie Karosta – zbudowanej w łotewskiej Liepaji[200]. Rok wcześniej grupa inicjatorów zdarzenia, do których można zaliczyć artystów związanych zarówno z RIXC, jak i z wcześniejszą siecią Xchange, m.in. właśnie Marca Tutersa, Karlisa Kalninsa, Raitisa Smitsa i Rasę Smite, toczyła ożywioną debatę na temat wyłaniających się zastosowań cyber kartografii, GPS oraz technologii bezprzewodowych i mobilnych. To właśnie w tych dyskusjach – prowadzonych zarówno podczas spotkań, jak i za pomocą listy dyskusyjnej – pojawia się termin *locative media*, który później wejdzie do szerszego użycia. Niektóre opracowania przypisywały autorstwo terminu Karlisowi Kalninsowi[201] (tak relacjonuje również Tuters w poście zamieszczonym na liście CRUMB[202]), jednak wydaje się – na podstawie świadectw

---

gicznej. Jeszcze inną propozycję wysuwa Anna Maj, tłumacząc *locative media* jako med lokalizujące; por.: A. Maj, *Mindware: technologie umysłu i umysł technologiczny w perspektywie antropologii mediów i badań nad komunikacją* [w:] P. Celiński (red.), *Mindware. Technologie dialogu*, Wydawnictwo WSPA, Lublin 2012.

200 R. Smite, *Creative Networks in the Rearview Mirror of Eastern European History*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2012; L. Dudareva, *Potential of Locative Media in Practice of Landscape Architecture (2005–2008)* [w:] J.M. Prada (red.), *Inclusiva-net #2 Digital Networks and Physical Space*, Madrid 2009, wersja online: http://medialab-prado.es/article/documentacion_2_encuentro_inclusiva-net [dostęp: 20.11.2012]. R. Smite podaje dwuletni okres realizacji projektu *MILK*, ale z dostępnej dokumentacji Locative Media Workshop można wysnuć wniosek, że jego realizację artystki rozpoczęły już w czasie wspomnianego festiwalu w 2003 roku.

201 Czyni tak m.in. Anne Galloway, autorka niepublikowanej pracy doktorskiej poświęconej mediom lokacyjnym, stanowiącej – jak do tej pory – jedno z najbardziej wyczerpujących, syntetycznych opracowań wczesnej fazy tego zjawiska; por.: A. Galloway, *A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media*, Carleton University, Ottawa 2008, wersja online: www.purselipsquarejaw.org/dissertation.html [dostęp: 15.03.2013].

202 M. Tuters, post na liście dyskusyjnej CRUMB, obecnie New Media Curating Archive, https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A2=ind04&L=new-media-curating&F=&S=&P=60532 [dostęp: 19.12.2012].

uczestników i dostępnej dokumentacji – że równie istotną funkcję pełniły w tym przypadku dyskusje środowiskowe[203].

Zanim pojawił się właściwy termin, istniały już inicjatywy, w których artyści wykorzystywali łączność GPS. Jedną z pionierek była Laura Kurgan – jej pierwszym projektem wykorzystującym zupełnie wówczas nową technologię GPS była instalacja *You Are Here: Information Drift* w Storefront for Art and Architecture w Nowym Jorku w 1994 roku. Rok później L. Kurgan zaproponowała wersję zatytułowaną *You Are Here: Museu* dla Museu d'Art Contemporani w Barcelonie – odbiornik GPS został zamontowany na dachu instytucji. Zapis danych sprawiał wrażenie, jakby samo muzeum wraz z urządzeniem zostały wprawione w ruch, choć w istocie fakt, że punkty oznaczające jego lokalizację znajdowały się w różnych miejscach, miał związek zarówno z działaniem GPS we wczesnej fazie, kiedy jego zastosowania miały charakter wyłącznie militarny, jak i z rozmaitymi czynnikami wpływającymi na niedokładność odczytań, w tym z warunkami atmosferycznymi. Warto tutaj wspomnieć, że praca Kurgan – podobnie jak innych artystów wykorzystujących GPS przed 2000 rokiem – była prowadzona w warunkach „ograniczonej dostępności", czyli polityki Stanów Zjednoczonych która umożliwiała stosowanie GPS na potrzeby cywilne, ale z dziesięciokrotnie gorszą dokładnością. Sama Kurgan tak wspomina ówczesne warunki pracy: „Kiedy wreszcie otrzymałam odbiornik GPS i oddzielnie jego antenę uformowaną w kształcie grzyba, wypożyczone przez producenta, firmę Trimble, zajmowały one miejsce w małej walizce. Sam odbiornik miał wielkość pudełka po butach. Oddzielne oprogramowanie, użyczone przez firmę Geolink, pozwalało na wyświetlanie danych na ekranie komputera w czasie rzeczywistym"[204]. Podobnie wyglądało wyposażenie innych pionierów: na przykład Stephen Wilson zbudował na potrzeby swojego projektu *magic box*, składający się z przenośnego komputera, odbiornika GPS i kamery cyfrowej, która automatycznie wysyłała zdjęcia na specjalnie zaprojektowaną stronę internetową

---

[203] Tak ujmuje to zarówno Smite w przywołanej książce poświęconej środowisku RIXC w Rydze, jak i autorka interesującego artykułu poświęconego genealogii (w rozumieniu Nietzscheańskim i Foucaultowskim) mediów lokacyjnych: por.: R. Smite, *Creative Networks...*; A. Zeffiro, *A location of one's own: A genealogy of locative media*, „Convergence. The International Journal of Research Into New Media Technologies" 2012, 18 (3).

[204] L. Kurgan, *Close Up at a Distance. Mapping, Technology, and Politics*, Zone Books, New York 2013, s. 59.

Artysta napisał specjalne oprogramowanie pozwalające ładować zdjęc
na stronę internetową i je komentować. Cały zestaw kosztował wówcz
3000 dolarów. Ideą projektu było przekazywanie tego zestawu kolejny
osobom jako daru, a S. Wilson wyobrażał sobie, że urządzenie „będzie
krążyć po świecie za pomocą sieci przyjaźni i obdarowywania”[205]. Tak
się jednak nie stało, sieć wymian ograniczyła się do kilku osób w San
Francisco – powody są bardzo wymowne i tłumaczą, dlaczego sztuka
mediów lokacyjnych mogła w pełni zaistnieć dopiero za kilka lat: bez-
przewodowy internet był wówczas dostępny tylko w kilku miastach na
świecie, problemem były baterie, a linie lotnicze nie pozwalały zamies
czać odbiorników GPS w bagażach.

Wśród artystów eksperymentujących z GPS w latach dziewięćdzie-
siątych można odnaleźć m.in. Masakiego Fujihatę (*Impressing Velo-
city* [*Mount Fuji*], 1992–1994), Andreę Wollensak (*Global Positioning
#4*, 1996), Projekt Atol Communications Technologies Marka Peljha-
na (*The Urban Colonization and Orientation Gear, UCOG-144*, 1996),
Teri Rueb (*Trace*, 1999) czy grupę złożoną z architektów: Johna Ran-
dolpha i Bruce’a Tomba oraz grafika Toma Bonauro. Ten kolektyw był
odpowiedzialny za wystawę zatytułowaną *Gnomon* w Museum of Mo-
dern Art w San Francisco w 1996 roku – jednym z jej elementów był
obiekt, którego pozycja była wynikiem każdorazowej aktualizacji, au-
tomatycznej aktualizacji koordynatów pobieranych z odbiornika GPS
zamontowanego na dachu galerii[206]. W 1999 roku meksykański artysta
i badacz, Andrea di Castro, zorganizował w National Center for Arts
w Meksyku konferencję zatytułowaną *Expression with Global Technol
gies* – była ona etapem projektu realizowanego od 1997 roku. W rama
projektu miały powstać wielkoskalowe rysunki wykonywane za pomoc
GPS-ów śledzących ruchy artystów. Jedną z prac był rozciągający się n
ponad 200 milach rysunek *Chihuaua, Mexico Desert Drawing*, wykona
ny przy użyciu samolotu Cessna. Analogie do spektakularnych działań
terenowych land artu nasuwają się same. Tuż po zniesieniu ograniczo

---

[205] K. O’Rourke, *Walking and Mapping. Artists as Cartographers*, MIT Press, Cambridge–London 2013, s. 129.

[206] J. Abrams, P. Hall (red.), *Else/Where: Mapping New Cartographies of Networks and Ter
tories*, University of Minnesota, Design Institute, Minneapolis 2006. Por. także: S. Wilso
Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology, MIT Press, Cambridge–
London 2002; R. Ascott (red.), *Reframing Consciousness. Art, Mind, And Technology*, In
tellect, Exeter–Portland 1999.

dostępności[207] rysunki realizowane za pomocą GPS-a w terenie stały się dosyć popularną formą, kontynuowaną m.in. przez brytyjskiego artystę Jeremy'ego Wooda. A. Wollensak dosyć szczegółowo opisuje zestawy konstruowane na potrzeby projektów wykorzystujących GPS; jeden z jej projektów korzystał z odbiornika GPS Garmin, telefonu komórkowego firmy Nokia oraz zestawu Prescision Mapping. Charakter prekursorski dla wielu projektów dźwiękowych posługujących się lokalizacją GPS miało działanie *Sound Mapping* Iaina Motta, Marca Raszewskiego i Jima Sosnina (1998) – jego uczestnicy wozili z sobą walizki wyposażone w sprzęt audio oraz odbiorniki GPS, które uruchamiały odpowiednie ścieżki dźwiękowe będące dialogiem z miejską architekturą i przestrzenią publiczną.

Pierwotne znaczenie terminu media lokacyjne na początku XXI wieku dotyczyło jednak głównie realizowanych projektów artystycznych oraz wspomnianej już konferencji RIXC[208] podczas seminarium z 2003 roku koncentrowano się przede wszystkim na artystycznym potencjale technologii lokalizacyjnych (w połączeniu z łącznością bezprzewodową), który pozwoliłby dogłębniej zbadać związki z przestrzenią. To właśnie tutaj miały swój początek pierwsze ważne projekty, jak wspomniany już realizowany w latach 2004–2005, *MILK*[209] I. Auziny i Ev Rozīte czy działania Pete'a Gomesa (obecnie dyrektora Furtherfield) w ramach, jak to określił, *GPS performance* (m.in. *Here, here and here* z 2002 roku) oraz zrealizowany tuż po sympozjum Locative Media Workshop film *Karosta Episode 1* będący częścią większego cyklu *Geotracking*[210]. W Gibraltarze Locative Media Workshop z 2003 roku powstała także mapa, na której

---

[207] Warto tutaj także wspomnieć, że właśnie od 2000 roku używanie GPS-ów do zastosowań cywilnych na szerszą skalę stało się w ogóle możliwe. 2 maja tego roku zdecydowano o zaprzestaniu zniekształcania sygnału GPS przez armię amerykańską (co stosowano na mocy polityki użycia systemu znanej jako *Selective Availability*, która umożliwiała uzyskanie dokładności lokalizacji w zastosowaniach wojskowych do 5, a nawet 2 metrów, natomiast w zastosowaniach cywilnych – do 100 metrów). Od tego momentu datuje się gwałtowny rozwój sektora technologii lokalizujących wraz z rosnącym rynkiem usług opartych na GPS (por.: L. Kurgan, *Close...*; por. także: A. Maj, *Media...*).

[208] R. Smite, *Creative Networks...*; M. Tuters, K. Varnelis, *Beyond Locative Media. Giving Shape to the Internet of Things*, „Leonardo" 2006, Vol. 39, No. 4, s. 357–363. Jest zresztą znaczące, że Christiane Paul w swojej popularnej książce *Digital Art*, pełniącej często funkcję podręcznika, w podrozdziale zatytułowanym *Mobile and locative media* nie wspomina o żadnym projekcie sprzed 2000 roku. Ch. Paul, *Digital Art...*

[209] Dokumentacja projektu: http://milkproject.net [dostęp: 12.01.2014].

[210] http://www.mutantfilm.com/mediaart [dostęp: 12.01.2014].

zwizualizowano wzory przemieszczania się mieszkańców tego szczegó
nego łotewskiego miasteczka, a także artystów biorących udział w wa
sztatach[211]. Do jej stworzenia wykorzystano GPS oraz oprogramowanie
pozwalające na wizualizację danych w czasie realnym, stworzone prze
wspomniane już Waag Society. Podobną formę miał projekt *Amsterda*
REALTIME, realizowany przez stowarzyszenie nieco wcześniej, między
październikiem a grudniem 2002 roku, przy współpracy z Esther Polak
i Jeroenem Kee, w ramach wystawy *Maps of Amsterdam 1866–2000*[212].
Eksperymentalny charakter przedsięwzięcia dotyczył zarówno oprogra
mowania, jak i – co ważne – platformy sprzętowej. Wykorzystano wów
czas aplikację *KeyStroke* stworzoną z myślą o mniejszych działa-
niach dla wielu użytkowników. Od 2003 roku aplikację kontynuowano
jako *KeyWorx*[213] i służyła później kolejnym projektom realizowanym
w Waag Society.

Uczestnicy *AmsterdamREALTIME* zostali wyposażeni w opracowa-
ne przez zespół Waag Society urządzenia przenośne połączone z nada
nikiem GPS i przesyłające dane o lokalizacji użytkowników na serwer
umiejscowiony w instytucie. W ten sposób rejestrowano przemieszcza
nie się uczestników po mieście, a dane były przesyłane bezpośrednio
do galerii, gdzie przybierały kształt animacji. W miarę jak mieszkańcy
zmieniali swoje położenie, na ciemnym tle mapy z siatką ulic stopnio-
wo rysowały się jasne linie. W trakcie trwania projektu najczęściej od-
wiedzane miejsca zmieniały swoje zabarwienie: od białego przez jasno
i ciemnożółte, pomarańczowe aż po czerwone. Można powiedzieć, że
w pewnym sensie miasto rodziło się niemal na oczach widzów, stając
się strukturą zmienną w czasie, płynną i ucieleśnioną. Twórcy projek-
tu podkreślali, że jednym z celów było uchwycenie mentalnych map
miasta, jakie jego mieszkańcy tworzą na własny użytek, zredefiniowa-
nie związków z najbliższym otoczeniem oraz pokazanie, że miasto to

---

[211] Por. relację z warsztatów autorstwa Bena Russella, także potwierdzającą fakt, że pod-
czas warsztatów w Karoście Auzina i Polak zainicjowały jeden z najsłynniejszych i naj-
częściej opisywanych projektów artystycznych w nurcie mediów lokacyjnych – *MILK*:
B. Russell, *Karosta Workshop Notes*, http://www.rixc.lv/ram/en/public06.html [dostęp:
11.10.2012].

[212] Dokumentacja projektu *AmsterdamREALTIME*: http://waag.org/en/node/321 [dostęp:
11.10.2012]; A. Greenfield, M. Shepard, *Urban Computing and Its Discontents. Situated*
Technologies Pamphlets 1, Architectural League of New York, New York 2007.

[213] http://www.keyworx.org/ [dostęp: 21.01.2014].

coś znacznie więcej niż obiekty architektoniczne, rozwiązania urbanistyczne i ciągi komunikacyjne. Interesującym odwróceniem tej metody był performans duetu *plan b* (Sophia New i Daniel Belasco Rogers), *The re-drawing of everywhere we've been in Berlin since 2007*, zrealizowany podczas wystawy *Tracing mobility: cartography and migration in network worked space* (Haus der Kulturen der Welt, Berlin 2011). Tym razem artyści rysowali ścieżki zapisane na przenośnym urządzeniu GPS, tworząc dynamiczną mapę w warunkach postcyfrowych i wskazując jednocześnie, jak wiele w podejściu artystów do technologii lokalizacyjnych zmieniło się na przestrzeni raptem kilku lat. Podobnie postcyfrowy charakter miały zresztą również inne pracy prezentowane podczas tej samej wystawy: instalacja *Folgen* Michelle Teran (zbiór geotagowanych amatorskich filmów wideo w postaci wydruków na kartonach układanych w stosach na mapie Berlina zgodnie z przypisaną im lokalizacją) czy *Road Trip* Janet Cardiff i George'a Buresa Millera, wykorzystująca dla stworzenia nieciągłej, sfragmentaryzowanej, „hipertekstowej" narracji klasyczne slajdy z kolekcji dziadka artysty, prezentowane za pomocą rzutnika automatycznego z aleatorycznie zaprogramowanym następstwem obrazów.

AmsterdamREALTIME zainicjował oddzielny sektor działań w ramach kilku laboratoriów funkcjonujących przy Waag Society, w jego ramach cowano m.in. nad grami w przestrzeni miejskiej wykorzystującymi technologie lokalizujące oraz rzeczywistość poszerzoną (np. Museum App Locative Lab, aplikacje mobilne tematycznych wycieczek po mieście [*AMS 3.0*, *Pink Perspectives*], projekt *serious games* i gier edukacyjnych wykorzystujących GPS [*Frequency1550*, *Mobile Learning Game Kit*, *Mobile Math*, *Mobile Game Quest*, *The Islands*]). Niektóre z tych projektów rozwijano przy użyciu opracowanej w Waag Society platformy *7scenes*. Podobny aspekt towarzyszył serii realizacji Mariny Zukow, Scotta Patersona i Juliana Bleeckera z lat 2002–2004, przeprowadzonych w Nowym Jorku i Minneapolis, znanych pod zbiorczą nazwą *PDPal*. Projektowi przyświecało hasło „napisz swoje własne miasto", które oznaczało możliwość tworzenia miejskiej kartografii opartej na mapowaniu emocjonalnych i skojarzeniowych aspektów przestrzeni, przywoływanych, wyrażanych i współdzielonych przez użytkowników za pomocą opracowanej przez artystów specjalnej aplikacji na PDA (*personal digital assistant*), telefonu komórkowego i internetu (cztery odmienne realizacje różniły się co do szczegółów, ale ten aspekt był wspólny dla wszystkich). Ten projekt m

uznać wręcz za egzemplaryczny dla wielu innych działań, które koncentrowały się na narracyjnym potencjale miejskich spacerów. Nie inaczej było w przypadku znanej pracy *34 North, 118 West*, która ujawniła „zagubione opowieści" pewnego wycinka Los Angeles: w 2001 roku artyści wykorzystali samodzielnie zbudowaną platformę sprzętową składającą się z laptopa wyposażonego w słuchawki i popularnego wówczas turystycznego modelu odbiornika GPS. Trzeba przy tym wiedzieć, że lokalizacja za pomocą GPS oznacza wiele kalkulacji matematycznych, w których odbiornik GPS na Ziemi określa własną pozycję na podstawie przeliczenia czasu, w jakim sygnał, emitowany przez przynajmniej 4 z 24 satelitów krążących wokół Ziemi na 6 orbitach, dociera doń w jego aktualnej lokalizacji. Dla autorów wspomnianego już projektu *34 North, 118 West* (uznawanego za pierwszą narrację lokacyjną) – Jeremy'ego Highta, Naomi Spellman i Jeffa Knowltona – ten aspekt nie był pierwszoplanowy: kiedy w 2000 roku projektowali swoje dzieło, GPS był stosunkowo nową technologią. W 2000 roku technologia GPS liczyła sobie zaledwie 5 lat, jeśli przyjąć za decydującą datę umieszczenia na orbicie 24 satelitów BLOCK-II. System budowano jednak od 1985 roku, kiedy umieszczono pierwszego satelitę w ramach systemu nazywanego wówczas NAVSTA poprzedzonego satelitami wcześniejszej generacji, z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku, które miały umożliwić budowę globalnego systemu lokalizacji. Taką potrzebę amerykański Departament Obro widział już w latach pięćdziesiątych XX wieku[214]. Dla Highta GPS był czymś w rodzaju „wczesnej sieci kolejowej" – w tym sensie, że umożli rozmieszczenie pakietów danych w odpowiednich korelatach przestrz nych[215]. Znajduje to pewne odzwierciedlenie w tytule projektu. Zawierają się w nim po prostu koordynaty długości i szerokości geograficzne odnoszące się do fragmentu dzielnicy byłych magazynów kolejowych w Los Angeles z początku XX wieku; miejsca, które zdaniem autorów

[214] Por.: M. Sample, *Location Is Not Compelling (Until It Is Haunted)* [w:] J. Farman (red.), *The Mobile Story. Narrative Practices with Locative Technologies*, Routledge, New York London 2014. Nieco inne daty i inne punkty węzłowe podaje Kurgan, dla której faza badań i eksperymentów trwała od 1973 do 1991 roku, kiedy system mógł być wykorzystany w związku z wojną nad Zatoką Perską (1991). Por.: L. Kurgan, *Close Up at a Distance...*

[215] J. Hight, *Locative Narrative, Literature and Form* [w:] J. Schaeffer, P. Geddie (red.), *Beyond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*, Transitions, New Brunswick 2010, s. 324.

rezonowało wieloma utraconymi opowieściami – wraz z tym, jak kolejn magazyny były wyburzane i zmieniała się funkcja tej części miasta. Na sane przez Highta opowieści, odnoszące się do konkretnych miejsc w kwartale (np. do fragmentu nieczynnych już torów kolejowych, opusz- czonego parkingu, ogrodzenia pod prądem elektrycznym czy nieistnie jącego już budynku dworca), nagrane przez aktorów, stanowiły ścieżk audio osadzoną w określonych lokalizacjach – mogli jej wysłuchać wę- drujący po okolicy uczestnicy-odbiorcy posługujący się systemem GPS W ten sposób zasadniczym wyznacznikiem narracji lokacyjnych stała się „integracja przestrzeni fizycznej i narracyjnej"[216], a w tym procesie „świat jako taki i jego szczegóły nierozerwalnie zostały splecione z tek tem i pisaniem"[217]. Fakt zacierania granicy między przestrzenią fizyczną a fikcyjnymi światami nie był jednak w tym przypadku wynikiem znor- malizowanych aplikacji AR czy usług opartych na lokalizacji – był zwią- zany z jednorazowym aktem powiązania z sobą kilku technologii przez samych artystów projektujących odpowiedni interfejs na własną rękę.

Podobną ekologię medialną – zestawienia najczęściej własnego auto stwa – wykorzystywały inne ówczesne działania realizowane w tym ob szarze, w tym te najbardziej bodaj znane i najlepiej opisane, jak szcze gólne gry miejskie realizowane w przestrzeni hybrydowej (*hybrid reali games*, HRG) autorstwa grupy Blast Theory z Wielkiej Brytanii, tworzo ne we współpracy z Mixed Reality Lab University of Nottingham. Moż- na do nich zaliczyć nagrodzoną główną nagrodą na festiwalu Prix Ars Electronica w 2003 roku grę *Can You See Me Now* z 2001 roku, o dwa lata późniejszą *Uncle Roy Is All Around You* (2003), a także *I Like Fran* (2004) czy *Rider Spoke* (2007).Wszystkie cztery są próbą – jak to opi- sują sami twórcy – znalezienia nowych możliwości komunikacyjnych, nowych form interakcji oraz kulturowych aspektów łączności 3G, któ- ra w tamtych latach stawała się coraz bardziej popularna i umożliwiała stałe połączenie przenośnych urządzeń z internetem. Stanowiła zatem istotny komponent tego, co A. de Souza e Silva nazwała przestrzenią hybrydową[218]. Kwestia współpracy z przemysłem i korporacjami (Blast

[216] Tamże, s. 326.

[217] Tamże.

[218] A. de Souza e Silva, *Mobilne technologie...* Por. stronę domową Blast Theory: http://ww blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/ [dostęp: 20.02.2014]. Więcej o grach w przestrzeni hybrydowej pisałam w: A. Nacher, *Między grą a codziennością – mobilne*

Theory realizowało swoje ówczesne projekty przy wsparciu m.in. firmy Orange) nie przeszła bez echa. Jak wspomina Anne Galloway, podczas festiwalu Futuresonic w 2004 roku Matt Adams z Blast Theory został oskarżony o to, że kolektyw się „sprzedał", a wątek sztuki jako praktyki „czystej" i nieskażonej połączeniami ze światem biznesu był w trakcie spotkania dyskusyjnego jedną z ważniejszych osi dyskusji[219]. W takiej międzysektorowej współpracy A. Galloway pokazuje na przykładzie takich inicjatyw jak *Mobile Bristol* (2002–2005). Była to wczesna miejska aplikacja mobilna, stworzona przy współpracy Hewlett-Packard Laboratories w Bristolu oraz miejscowego uniwersytetu. Jak się wydaje, kluczowy dla tej metody jest pomysł włączania użytkowników wczesnych prototypów jako współprojektantów, zdolnych do dostrzeżenia możliwości niewidzialnych dla inżynierów specjalistów[220]. Świadczy o tym fragment rozmowy z Philem Stentonem, jednym z twórców *Mobile Bristol*, przytoczony przez Galloway. P. Stenton mówi o tym, jak ważne jest przyciągnięcie „zwykłych użytkowników" dla wypracowania nowych, nieprzewidzianych przez projektantów systemu, funkcji. To właśnie w tym świetle należy odczytywać słowa swoistego manifestu *post factum*, jakim był znany tekst Marca Tutersa i Kazysa Varnelisa opublikowany na łamach „Leonardo", wskazujący na różnice między sztuką mediów lokacyjnych a net artem. Ta różnica sprowadzała się do odmienności rozumienia potencjału krytycznego sztuki i zdaniem autorów prezentowała się w taki oto sposób: „Odmiennie niż net art, tworzony przez zaawansowaną technologicznie kastę dla elity odbiorców sztuki, media lokacyjne usiłują, przynajmniej na poziomie retoryki, dotrzeć do odbiorców masowych, angażując technologie konsumpcyjne i zmieniając układ władzy[221]. Takie zaś działania zakładają

---

gry w przestrzeni hybrydowej [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.

219 A. Galloway, *A Brief...*, s. 195.

220 Zatem podejście charakterystyczne dla paradygmatu *metadesignu* czy projektowania uczestniczącego (*participatory deisgn*); por.: E. Giaccardi, G. Fischer, *Kreatywność i ewolucja: perspektywa metadesignu*, przeł. M. Składanek, „Kultura Współczesna" 200 3 (61); M. Składanek, *Projektowanie interakcji – pomiędzy wiedzą a praktyką*, „Kultura Współczesna" 2009, 3 (61); A. Galloway, J. Brucker-Cohen, L. Gaye, E. Goodman, D. Hill, *Design for Hackability*, „Proceedings from Designing Interactive Systems 2004" ACM Press, New York 2004.

221 M. Tuters, K. Varnelis, *Beyond Locative Media...*, s. 362.

konieczność zajęcia pozycji „zanieczyszczonych” i opartych na wielokrotnych negocjacjach.

W tym wczesnym okresie artyści – jak widać – budowali zestawy własnego pomysłu, tworząc urządzenia zdolne nie tylko do lokalizacji uczestników w przestrzeni fizycznej, ale także do jej cyfrowego oznaczania i adnotowania. Często wykorzystywanym w tamtym czasie urządzeniem były PDA (*personal digital assistants*), zwane także palmtopami – przenośne urządzenia komputerowe wyposażone w moduły łączności bezprzewodowej (Bluetooth, porty podczerwieni, komórkowej, a w nowszych modelach Wi-Fi) oraz oferujące ekran dotykowy (jak we wczesnych urządzeniach firmy Apple, Newton czy PalmPilot oraz BlackBerry firmy RIM) lub specjalny rysik (rozwiązania firmy Microsoft czy IBM). Ich bezpośrednia historia – jeśli pominąć bardziej rozbudowaną genealogię – sięga pomysłu Alana Kaya z 1968 roku, urządzenia znanego jako Dynabook (będącego także prototypem laptopa) oraz późniejszych wariantów tego projektu z lat osiemdziesiątych, pierwszych urządzeń firmy Psion (pierwszy Digital Assistant z 1984 roku) i HP (HP Jaguar z 1991 roku)[222]. Nasze współczesne smartfony są właściwie kombinacją telefonów komórkowych, PDA oraz popularnych turystycznych nadajników GPS (pierwszym urządzeniem łączącym te funkcjonalności były aparaty firmy Nokia z serii Nokia Communicator z 1996 roku). Łączenie poszczególnych komponentów w sieci nie było jednak wtedy efektem kolejnych wersji produktów rynku elektroniki – a raczej nie wyłącznie. Często wymagało przerabiania, modyfikowania i hakowania dostępnych urządzeń – w 2004 roku popularnym wątkiem na środowiskowych listach dyskusyjnych była możliwość zainstalowania na palmtopie odpowiednich sterowników, które umożliwiały podłączenie urządzenia do sieci Wi-Fi[223].

Wyjątkowo interesującym przypadkiem tego eksperymentalnego ujęcia oraz szczególnej performatywnej metody krytyki technologii – a zarazem owej „zanieczyszczonej” pozycji – jest przykład projektu realizowanego na Uniwersytecie Kalifornijskim, w ramach b.a.n.g. Lab, przez znany z wcześniejszych projektów w obszarze net artu i mediów

---

[222] A. Viken, *The History of Personal Digital Assistants 1980–2000*, „Agile Mobility. Net”, 10.04.2009, http://agilemobility.net/2009/04/the-history-of-personal-digital-assistants1 [dostęp: 20.01.2014].

[223] A. Mackenzie, *Wirelessness. Radical...*

taktycznych (takich jak FloodNet czy SWARM) zespół Electronic Disturbance Theater: Ricarda Domingueza (zaangażowanego w latach osiemdziesiątych w prace innej grupy wczesnej sztuki sieci – Critical Arts Ensemble), Michę Cárdenas (związaną z b.a.n.g. Lab i Uniwersytetem Kalifornijskim osobę transgenderową, aktywną także w ruchu LGBT), Bretta Stalbauma (programistę, autora aplikacji, na której opar to interfejs projektu *Virtual Hiker*), Amy Sarę Carroll (poetkę i pracownika naukowego uniwersytetu w Ann Arbor), Elle Mehrmand (skład zespołu z 2010 roku; w początkowych pracach brał także udział Jason Najarro). Najistotniejszym elementem projektu *Transborder Immigran Tool* jest aplikacja na tani model telefonu obsługującego GPS (pierwot nie była to Motorola 455i), która informuje osoby przekraczające nielegalnie granicę amerykańsko-meksykańską o wszystkich niebezpieczeństwach czyhających po drodze oraz o zasobach umożliwiających wędrówkę, np. o patrolach straży obywatelskiej, miejscach niebezpiec nych, ale i o zapasach wody czy żywności oraz kryjówkach[224]. Zadaniem oprogramowania jest więc dostarczenie informacji kluczowych dla przetrwania w niegościnnym pod wieloma względami terenie pogranicza amerykańsko-meksykańskiego – zagrożenia dla nielegalnie przekraczających granicę imigrantów z Meksyku wynikają nie tylko ze skrajnie trudnych warunków naturalnych, ale są również związane z pilnującymi pogranicza, uzbrojonymi patrolami obywatelskimi niesławnego Minutemen Project. Grupa z San Diego opracowała więc oprogramowanie, które lokalizuje w terenie ważne zasoby informacyjne: źródła wody, miejsca, gdzie ochotnicy pozostawiają dla wędrowców zapasy żywności oraz te, gdzie pojawiają się strażnicy, punkty pozwalające zorientować się w terenie. Ważnym warunkiem była także możliwość wgrania tego typu oprogramowania do tanich, dostępnych dla każdego aparatów komórkowych (ale wyposażonych w usługę GPS), a także stosunkowo łatwy interfejs, który nie wymagał stałego śledzenia ekranu aparatu (podczas tego typu podróży uwaga musi być racze kierowana na otoczenie, a nie od niego odwracana, dlatego owe ważne informacyjnie punkty są sygnalizowane wibracją). Aplikacja przywodzi na myśl projekt Heatha Buntinga z 2002 roku *BorderXing* czy

[224] Por.: http://bang.calit2.net/xborderblog/?page_id=2 [dostęp: 10.10.2010]. Por. także: S. Le-Phat Ho, *Locative Media as War*, post.thing.net, 9.06.2008, http://post.thing.net/node/2201 [dostęp: 2.08.2015].

bardzo podobny w założeniach i realizacji (jedyną różnicą będzie brak zastosowania mediów mobilnych) projekt hiszpańskiej grupy Hackitectura z 2004 roku, *Transacciones/Fadaiat*, zrealizowany we współpracy z uczestnikami z Tangeru i Wysp Kanaryjskich. Także i w tym przypadku stworzono mapę pokazującą szlaki migracyjne, obozy dla uchodźców, systemy nadzoru, instalacje militarne – wszystko w rejonie Cieśniny Gibraltarskiej będącej obszarem podobnej aktywności jak pogranicze USA i Meksyku – ale także grupy aktywistów po obu stronach przesmyku. Mapa była zorientowana na południe (odwrócone odwzorowanie Merkatora, wykorzystywane współcześnie jako krytyka eurocentryzmu, ale także nawiązujące do podobnie zorientowanych wczesnych map kultur islamu z wczesnego średniowiecza[225]). Projekt b.a.n.g. Lab wpisuje się zatem w działania artystyczne poddające krytyce arbitralność granic – w przypadku *Transborder Immigrant Tool* nie tylko tych o charakterze politycznym. Sygnalizuje to przedrostek trans- oraz badania prowadzone nad dyskursem o transgresji (w tym także transgresji płci) przez jednego z członków z zespołu, M. Cárdenas, osobę transgenderową. *Transborder Immigrant Tool* na przestrzeni kilku lat znacząco ewoluował, co odzwierciedlał także zmienny skład zespołu. Od 2008 roku w prace włączyła się A.S. Carroll, a aplikacja zaczęła także oferować trasy geopoetyckie, proponując ścieżkę audio z poezją nawiązującą do multilingwistycznej sytuacji przekraczania granicy oraz Derridiańskiego pojęcia „gościnności", która stopniowo zyskała także formę wizualną[226]. Fakt, że istotnie jest to projekt o wywrotowym charakterze, szybko został potwierdzony za sprawą ciągu zdarzeń uruchomionego przez wypowiedź senatora Partii Republikańskiej, Duncana Huntera, który pod koniec 2009 roku, na łamach lokalnego czasopisma „San Di Union Tribune", pytał o zasadność finansowania z funduszy państwow

---

[225] N.J. Thrower, *Maps & Civilization...*

[226] *Transborder Immigrant Tool – Dubliners*, http://vimeo.com/6108310 [dostęp: 15.12.201 Więcej uwagi poświęcam temu projektowi (w stanie prac nad projektem dostępnym w 2012 roku) w rozdziale piątym (*Kontrkultury mediosfery – media taktyczne*) mojej książki: A. Nacher, *Rubieże kultury popularnej...* Por. także opis projektu w zasobach Tactical Media Files: http://www.tacticalmediafiles.net/article.jsp?objectnumber=52367 [dostęp: 20.12.2013]. Aktualny opis projektu wraz z materiałami prasowymi można zna leźć na nowej stronie b.a.n.g. Lab: http://bang.transreal.org/transborder-immigrant-too [dostęp: 14.01.2014]; materiały archiwalne są dostępne częściowo w Internet Archive: http://web.archive.org/web/20120830062232/http://bang.calit2.net/tag/transborder-im migrant-tool/ [dostęp: 20.08.2015].

projektu ułatwiającego nielegalną imigrację. W 2010 roku wątek zosta
szybko (i chętnie) podchwycony przez Glenna Becka z Fox News.
Projekt spotkał się już wcześniej z krytyką ze strony – czemu trudno
się dziwić – szefa niesławnego Minutemen Project, Jima Gilchrista[227],
oraz podobnych instytucji amerykańskiego życia społecznego: Cali-
fornia Coalition for Immigrant Reform czy Border Watch[228]. W tej at-
mosferze w styczniu 2010 roku uniwersytet rozpoczął audyt finansow
projektu. W marcu w biurze R. Domingueza pojawili się detektywi po-
licji stanowej. Śledztwo w sprawie funduszy zostało zakończone w lip-
cu 2010 roku, a w raporcie końcowym stwierdzono, że środki zostały
wykorzystane zgodnie z przeznaczeniem.

Były to więc działania eksperymentujące zarówno z innowacyjnym
wykorzystaniem już istniejących możliwości technologicznych – ar-
tyści łączyli z sobą dostępne wówczas urządzenia mobilne i popular-
ne nadajniki GPS – jak i polegające na tworzeniu nowych protokołów
i możliwości od podstaw, powstawaniu odpowiedniego oprogramowa-
nia. Nic więc dziwnego, że pojęcie mediów lokacyjnych w swoich po-
czątkach było nacechowane pewną otwartością i niestabilnością sema
tyczną. Jak wyraził to jeden z artystów, Patrick Lichty: „Jeśli mobilne
są wasze media i platformy, to dlaczego takie nie miałyby być równiez
znaczenia?[229]". Owa niestabilność była m.in. wynikiem nieustannego
eksperymentowania z technologią, która dopiero się formowała. Drew
Hemment ujął to w następujący sposób: „Media lokacyjne są w fazie
wyłaniania się, a ich własne terytorium jest wciąż mapowane"[230].
nym z pytań nurtujących wówczas artystów było zagadnienie możliwo
redefinicji technologii, która miała prymarnie militarny rodowód (jak
GPS), lub takiego jej wykorzystania, które przyczyniłoby się do więk-
szego otwarcia sfery publicznej. Sytuacja przypominała zatem nieco n
art w jego początkach, kiedy środowisko sprzętowe i software'owe wc

---

[227] Ch. Schilling, *Want to Sneak Into U.S.? There's an App for That*, WND, 12.06.2009, http
www.wnd.com/2009/12/117865/ [dostęp: 12.01.2014].

[228] C. Garcia, *Border Crossing: There's an App for That*, „NBC Chicago", 27.11.2009, http:/
www.nbcchicago.com/news/tech/Border-Crossing-Theres-an-App-for-That-73938407.
html [dostęp: 12.01.2014].

[229] P. Lichty, głos w dyskusji *Curating Locative Media*, lista CRUMB za: B. Graham, *Exhibi-
ting Locative Media* (Crumb Discussion Postings), http://www.metamute.org/edito rial/
articles/exhibiting-locative-media-crumb-discussion-postings [dostęp: 17.12. 2012].

[230] D. Hemment, *Locative Dystopia*, post na liście dyskusyjnej netttime.org, 9.01.2004, htt
www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0401/msg00021.html [dostęp: 20.12.2012].

było przedmiotem stosunkowo nieskrępowanej twórczości. To wnio-
sek paradoksalny, gdyż – jak już wspomniałam – jeden z fundamental-
nych tekstów teoretycznych, próbujący uchwycić pojęcie i fenomen m
diów lokacyjnych w kilka lat po jego narodzinach, wyraźnie wskazuje
na podstawową różnicę między net artem a projektami z omawianego
tutaj obszaru: o ile projekty net artu były krytyczne wobec dominują-
cego układu sił rynkowych próbujących zawłaszczyć wczesny internet
początku lat dziewięćdziesiątych, o tyle te drugie stanowią często prz
kład podejścia negocjacyjnego i współpracy z biznesem[231]. W każdym
razie w początkach XXI wieku GPS wciąż jeszcze nie był standardową
technologią konsumencką – dostępne wówczas smartfony (takie jak ro
budowane modele Nokii z serii E lub N) stanowiły raczej ekskluzywny
gadżet przeznaczony tylko dla bardziej majętnych użytkowników, naj-
częściej z sektora biznesowego. Konfiguracja medialna zaś, którą nazy
wano mediami lokacyjnymi, była przykładem technologii emergentnej
wyłaniającej się na skrzyżowaniu szeregu procesów negocjacyjnych m
dzy przemysłem, użytkownikami, artystami i aktywistami[232].

Genealogia dyskursywna – między utopią „bezszwowej technologii komputerowej”[233] a dystopią „obiektów do śledzenia”[234]

Wizja rzeczywistości, którą miało uchwycić pojęcie *locative media*, po
jawiła się jednak znacznie wcześniej, jeszcze zanim, podczas warszta-
tów w Karoście, wykrystalizowało się samo pojęcie. Za szczególny jej

---

231 Por.: M. Tuters, K. Varnelis, *Beyond Locative Media...*

232 Owe negocjacyjne procesy poddała analizie Galloway we wspomnianej już niepublikowanej pracy doktorskiej: A. Galloway, *A Brief...* Galloway traktowała media lokacyjne znacznie szerzej niż w tekstach teoretycznych pojawiających się na liście CRUMB, co było zapewne również wynikiem rozwoju technologii konsumenckich: w jej ujęciu kategoria mediów lokacyjnych nie ogranicza się do eksperymentów artystycznych, ale jes także obszarem innowacyjnych prac sektora IT i telekomunikacji.

233 O bezszwowej technologii por.: M. Weiser, *The Computer...*

234 O „namierzalnych obiektach” (*surveillable things*) pisze Galloway, prezentując założen przyświecające laboratorium Auto-ID Lab na MIT, które było jednym z pionierów tzw. internetu rzeczy – nazwę zresztą zaproponował Kevin Ashton, jeden z dyrektorów labor torium. Por.: A. Galloway, *A Brief...*; Ch.R. Schoenberger, *The internet of things*, „Forbe 18.03.2002, http://www.forbes.com/forbes/2002/0318/155.html [dostęp: 20.02.2014].

manifest uznaje się bowiem *Headmap Manifesto*[235] Bena Russella wersji z 1999 roku – później pojawiły się jeszcze dwie kolejne aktualiza cje: *Headmap Locali(s)zation* z 2002 roku oraz *Headmap Redux*, opub kowany około 2004 roku. *Headmap Manifesto* stanowi właściwie swois palimpsest, zbiór cytatów komentowanych czasem w bardziej rozbudo wany sposób przez autora, co wzmacnia wizjonerski charakter tekstu. We wstępie do pierwszej wersji swojego manifestu B. Russell podkreś- la, że nowa forma internetu – a właściwie nowa konfiguracja technolo- gii komputerowej w ogóle – będzie zdolna do całkowitej zmiany świa- ta, jaki znamy (trzeba przyznać, że te przewidywania w dużym stopniu się sprawdziły): „Internet zaczął wyciekać do realnego świata. *Headm* dowodzi, że kiedy w końcu całkowicie się uwolni, świat znowu będzie całkowicie nowy."[236] Choć Russell wyraźnie zastrzegał, że wolnościo- we i emancypacyjne zastosowanie technologii nie jest wcale gwaran- towane ani automatyczne, to retoryka manifestu mocno wiąże zmiany w technologii komputerowej z możliwościami zmiany społecznej. Rus- sell opisuje właściwie całą wiązkę technologii, które przyjęło się okre- ślać – za Weiserem – mianem *ubicomp* (od *ubiquitous computing*[237], czyli wszechobecnej technologii komputerowej), a którą dzisiaj często opisuje się jako technologię postbiurkową, opartą na rozwiązaniach m bilnych, kontekstowych i lokalizujących. Związek mediów opartych na lokalizacji z paradygmatem *ubicomp* jest zatem wyraźnie przywoływa ny w tekście, który długo był uznawany za główny manifest nurtu. Jeg autor dzieli z Weiserem wizję, która kreśli (dzięki wyjściu „ucieleśnio- nej" technologii komputerowej w przestrzeń) możliwość radykalnej re- konfiguracji podstawowych parametrów funkcjonowania społeczeń- stwa, kultury i pojedynczych użytkowników – jednym z nich będzie odmienne doświadczanie i postrzeganie przestrzeni.

Russell widział w mediach umożliwiających np. geotagowanie strate- gię pasożytniczą, taktyczną: dziedzictwo znaków i symboli, którymi po sługiwali się autorzy graffiti w miejskich gettach lub włóczędzy podró- żujący amerykańskimi pociągami towarowymi. Na tym właśnie miało

---

[235] Wszystkie trzy wersje *Headmap Manifesto* są dostępne online: http://www.technoccult. com/library/headmap.pdf [dostęp: 20.08.2015].

[236] B. Russell, *Headmap Manifesto*, s. 5.

[237] Por.: M. Weiser, *The Computer*...; M. Składanek, *Hybrydyczne przestrzenie interakcji cz wieka z komputerem w perspektywie postulatów Ubicomp*, „Przegląd Kulturoznawczy" 2007, nr 3.

polegać odzyskanie władzy nad przestrzenią podzieloną tradycyjnymi formami własności nowoczesnego kapitalizmu: „Nowa warstwa symboli, nowy sposób definiowania własności i znaczenia mogły być nałożone na stare. Niewidoczne na powierzchni. Nowe ścieżki, nowe miejsca spotkań, nowe granice. Nowe znaczenia kojarzone ze starymi strukturami. Pieśni, głosy i myśli definiujące jakąkolwiek daną przestrzeń”[238]. Autor nazywał takie działanie „miękką augmentacją” (*soft augmentation*) i nową formą architektury pasożytniczej, która mogła być odpowiedzią na procedury władzy politycznej wpisane w protokoły i regulacje oprogramowania oraz technologie panoptyczne („Struktura, która jest zależna od tej już istniejącej i poszerza ją, może być sklasyfikowana jako architektura pasożytnicza”[239]). Wydaje się, że według Russella to właśnie w takich zabiegach kryje się możliwość postrzegania internetu jako nowego świata. W manifeście Russella wciąż zatem pobrzmiewały echa etosu mediów taktycznych z połowy lat dziewięćdziesiątych XX wieku[240]. Cytując Russella, w przypadku działań tego typu mamy do czynienia z „pasożytami na starej infrastrukturze. Nie usuwają ani nie niszczą tego, co zastane, ale zmieniają znaczenie. Redefiniują nowe znaczenie, reguły, język i symbolikę”[241].

Dyskusja wokół praktyk artystycznych mediów lokacyjnych koncentrowała się na dwóch zasadniczych wątkach. Jednym z nich była problematyka związku mediów z przestrzenią oraz miejscem, którą można uznać właściwie za klasyczny wątek teorii mediów co najmniej od czasów Marshalla McLuhana[242]. Obfitość dyskusji w tym obszarze stanowi wyzwanie dla próby jej syntetycznego przedstawienia. Wśród zasadniczych tematów można odnaleźć m.in. rozważania nad głównymi kategoriami opisu: konkretem realnego, doświadczanego miejsca (*place*) przeciwstawionym bardziej abstrakcyjnej przestrzeni wyznaczanej przez geometrię (*space*). Punktem odniesienia równie często jest deba

---

238 B. Russell, *Headmap...*, s. 7.

239 Tamże, s. 16.

240 Więcej o mediach taktycznych: A. Nacher, *Rubieże kultury popularnej...*, zwłaszcza rozdział piąty.

241 B. Russell, *Headmap...*, s. 7.

242 Rozwijam tę tematykę w innym miejscu; por.: A. Nacher, *Wielokrotność związków z miejscem – dyskurs przestrzeni w świecie nowych mediów* [w:] W. Chyła, M. Kamińska, P. Kardziora, M. Kosińska (red.), *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej* (Studia Kulturoznawcze), Wydawnictwo Naukowe Bogucki, Poznań 2010.

obecna w geografii humanistycznej i kulturoznawstwie dotycząca prze
strzeni jako fenomenu konstruowanego kulturowo. Stosunkowo nowym
wątkiem jest rys teoretyczny związany z kwestią wytwarzania miejsc
za sprawą aktów performatywnych, z czym wiąże się termin robiący
ostatnimi laty gwałtowną karierę: *place-making*[243]. Materiał jest bardzo
obszerny, gdyż należał do zdecydowanie najczęściej podejmowanych
w odniesieniu do mediów lokacyjnych (jest przecież dosyć oczywisty
w tym kontekście i niejako sam się narzuca). W bardzo luźny jednak
sposób łączy się z moim przedsięwzięciem poświęconym głównie pró-
bie pokazania, że cyfrowe obrazowanie w ramach mediów lokacyjnych
domaga się aparatu opisu wychodzącego poza reprezentacjonizm. Po-
wrócę zatem do tego oczywistego wątku dyskursywnego w innym mie
scu, koncentrując się na tych wybranych elementach myśli Lefebvre'a
które mają bezpośredni związek z perspektywą niereprezentacjoni-
styczną. Jak już wspominałam, chodzi o kwestię dyskursywizacji prak-
tyk i działań, która z kolei nie jest obojętna dla dyskursu postpanop-
tycznego, jaki wyraźnie kształtował się wokół wczesnych przykładów
sztuki mediów lokacyjnych.

Obawy przed ucieleśniającym się koszmarem społeczeństwa nadzor
były wyraźnym leitmotivem powracającym w dyskusjach artystów, an
matorów i krytyków. Postrzeganie mediów lokacyjnych w rozpięciu mi
dzy utopią a dystopią organizowało wręcz żywiołową debatę, jaka tocz
się w 2004 roku na dwóch ważnych dla środowiska listach dyskusyjny
nettime.org oraz CRUMB (Curatorial Resource for Upstart Media). Ta
druga została zainicjowana przez D. Hemmenta z myślą m.in. o orga-
nizowanym przez niego festiwalu Futuresonic, dla pogłębienia refleksj
na temat mediów mobilnych i lokacyjnych (oraz ich miejsca w dotych-
czasowym obiegu sztuki mediów). Znaczący był w tym kontekście jeg
miniesej, opublikowany pierwotnie jako post na nettime.org i zatytu-
łowany *Locative Dystopia*[244], w którym Hemment podkreślił w tym eseju – pisa-
nym w kontekście wzmocnienia procedur bezpieczeństwa i inwigilacji
po wydarzeniach z 11 września 2001 roku – fascynację mediów loka-
cyjnych technologiami nadzoru i „dokładną lokalizacją potencjalnych

---

[243] W syntetycznej formie aktualne dyskusje z tego obszaru są podsumowane m.in. w arty
kule G. San Cornelio i E. Ardèvol: *Practices of place-making through locative-media art
works*, „Communications" 2011, No. 36.

[244] D. Hemment, *Locative Dystopia...*

podejrzanych”[245], ale „w innym imieniu”[246]. Hemment przyznaje: „Media lokacyjne używają przenośnych, zsieciowanych, opartych na lokalizacji urządzeń komputerowych, wykorzystując je dla prowadzonego przez użytkowników mapowania, sieciowania i artystycznych interwencji, których kanwą jest przestrzeń geograficzna”[247]. Podobnie jak kilka lat wcześniej Russell, Hemment podkreśla, że takie działania są gestem wychylonym w przyszłość, w stronę internetu rzeczy oraz sieci opartej na geolokalizacji. To dlatego inicjatywy z tego zakresu tworzą sieci współpracy z ośrodkami kultury niezależnej, laboratoriami uniwersyteckimi i przemysłem. Dla Hemmenta rola oddolnych ruchów społecznych i artystycznych polega na kreowaniu nowych metafor i „otwieraniu horyzontów, nieprzewidzianych jeszcze przez tych, którzy promują korporacyjną presję technologiczną”[248].

Niektórych krytyków bardzo mocno niepokoił jednak fakt, że media lokacyjne (zwłaszcza w połączeniu z miejską technologią komputerową, *urban computing*) wydają się w pełni ucieleśniać koszmar panoptikonu. Symptomatyczny może być tutaj głos Bajgotsmanna, dyrektora festiwalu Transmediale, który podczas wspomnianej wymiany zdań na liście CRUMB widzi media lokalizacji jako „awangardę społeczeństwa kontroli” (Broeckmann odwołuje się tutaj do nieco odmiennej od teorii panoptikonu, choć doń zbliżonej, koncepcji Deleuze'a)[249]. Dla Hemmenta, a także dla innych uczestników dyskusji (np. dla N. Spellman, która notabene także porównuje media lokacyjne do działań netartowych[250]), utopijność mediów lokacyjnych jest jednak bardzo radykalna, ale i specyficzna: ma charakter krytyczny w stosunku do technologii nadzoru, jednocześnie podkreśla świadomość nierozerwalnego z nimi

---

245 Tamże.

246 Tamże.

247 Tamże.

248 Tamże.

249 Por. także: M. Tuters, K. Varnelis, *Beyond Locative Media*, „Networked Publics”, blog Annenberg Center for Communication, wersja online: http://networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media [dostęp: 2.08.2008].

250 Por.: B. Graham, *Exhibiting Locative Media: CRUMB Discussion Postings*, „Mute Magazine” 20.05.2004, http://www.metamute.org/en/Exhibiting-Locative-Media-CRUMB-discussion-postings. Oryginalne posty z dyskusji są obecnie dostępne w zasobach New Media Curating Archive: https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A1=ind04&L=new-media-curating [dostęp: 20.12.2012].

251 N. Spellman, post na liście CRUMB, https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A2=ind04&L=new-media-curating&F=&S=&P=117048 [dostęp: 18.12.2012].

związku w obecnym środowisku technologicznym. Hemment pisze: „O ile media lokacyjne rzadko wprost odnoszą się do własnego uwikłania i współudziału [w systemach kontroli], to ich utopijność jest na wiele sposobów najbardziej radykalnym gestem, podkreślającym rolę takich działań pokazujących usytuowanie technologii, które byłyby alternatywą dla form krytyki technologii nadzoru pogłębiających jedynie paranoję[252]. Krytyka w tym przypadku często ma zatem charakter performatywny i produktywny – może przybrać kształt optymistycznych rozwiązań będących „przechwyceniem" systemu nadzoru. „Taktyczno mediów lokacyjnych, zakorzenienie w mimikrze często nie pozwalają ich wyróżnić na pierwszy rzut oka z systemu, w który są uwikłane – łatwo to zobaczyć właśnie na przykładzie opisanego wcześniej projektu *Transborder Immigrant Tool*, który posługuje się technologią militarną i służącą często do inwigilacji w sposób, który przywodzi na myśl Debordowskie *detournement*. Sophie Le-Phat Ho, opisując wspomniany *Transborder Immigrant Tool*, ujęła to jako „poczucie zabawy i wolności idące w parze z tragiczną świadomością kapitalistycznych związków krwi mediów lokacyjnych"[253]. Jednocześnie jednak Hemment dostrzega niebezpieczeństwo kryjące się w tym, że projekty z nurtu mediów lokacyjnych mogą się stać – w sposób często niezamierzony – laboratorium rozwiązań, które okażą się idealne dla przemysłu usług opartych na lokalizacji (*Location-Based Services*), a także rozproszonych systemów kontroli. Podkreśla zarazem również fakt, że wiele projektów z tego nurtu zmierza do uzyskania otwartej architektury oprogramowania i wyposażenia oraz oddaje władzę nad danymi w ręce użytkowników (interesującym przykładem projektu podejmującego ten drugi wątek byłby zwłaszcza *BioMapping* Christiana Nolda[254]).

Jak zatem widać, pojęcie mediów lokacyjnych dalekie było od kategorialnej jednoznaczności. Odpowiada to burzliwemu okresowi wielo kierunko we go i gwałtownego rozwoju mediów lokalizacji, a także coraz bardziej wyraźnemu potencjałowi hybrydyzacji, jakie oferują niemal na każdym poziomie działania (zwłaszcza jeśli uznać łączność

---

[252] Tamże.

[253] S. Le-Phat Ho, *Locative...*

[254] A. Nacher, *Bio Mapping Christiana Nolda – transmedialna retoryka wędrowna* [w:] T. Załuski (red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010.

bezprzewodową za rodzaj spoiwa łączącego bardzo różne sfery rzeczy wistości, a także uwzględnić nieustanne nasycanie przestrzeni fizyczn procedurami przetwarzania danych). Źródłem wspomnianej niestabilności kategorialnej i semantycznej jest również – prócz braku standardowych rozwiązań technologicznych – konieczność łączenia zastanych komponentów komunikacyjnych w układ, który w początkach pierwszej dekady XXI wieku pełnił funkcję przejętą później przez konsumenckie wersje lokacyjnych platform medialnych. Rozważając pojęcie mediów lokacyjnych, warto zatem wskazać, że w jego początkach nie chodzi wcale o zastosowanie gadżetów czy ograniczenie się wyłącznie do bezkrytycznego wykorzystywania koordynatów przestrzennych w praktykach artystycznych. Wspomniane sympozjum Locative Media Workshop z 2003 roku zainicjowało – jak widzieliśmy – żywiołową debatę w środowisku artystów, kuratorów i krytyków. Zdaniem Hemmenta (dzisiaj dyrektora festiwalu Future Everything) – co podkreśla Andrea Zeffiro[255] – wydarzenie połączyło „wielu wczesnych praktyków i zainspirowało znaczną część obecnego zainteresowania mediami lokacyjnymi"[256]. Szczególne zainteresowanie pojęciem przypada na lata 2003–2006 – świadczy o tym (oprócz omawianych dyskusji z 2004 roku oraz wspomnianego panelu MobiloTopia podczas festiwalu Transmediale 2004 w Berlinie) m.in. specjalny numer „Leonardo Electronic Alamanac" z 2006 roku, poświęcony w całości mediom lokacyjnym, choć właściwie był to już czas podsumowania pewnej fazy debaty. Na jego łamach pojawia się choćby rekapitulujący dotychczasowe instancje sztuki mediów lokacyjnych artykuł Juliana Bleeckera i Jeffa Knowltona *Locative Media: A Brief Bibliography and Taxonomy Of GPS-Enabled Locative Media*, którego autorzy podkreślają: „Sednem mediów lokacyjnych jest stworzenie geospacjalnego doświadczenia, o którym można powiedzieć, że estetycznie jest osadzone między codziennością a bogatą semantyką przeżycia [...]"[257]. Pojawia się także definicja,

---

[255] A. Zeffiro, *A location of one's own...*

[256] D. Hemment, *Locative Arts...*

[257] J. Bleecker, J. Knowlton, *Locative Media: A Brief Bibliography and Taxonomy of GPS-Enabled Locative Media*, „Leonardo Electronic Almanac" 2006, VI, Vol. 14, issue 13/14, wersja online: https://extranet.uj.edu.pl/ehost/,DanaInfo=web.ebscohost.com+detail?vid=21&hid=119&sid=84d3ff67-13e7-412a-b9da-6ab1db02eabb%40sessionmgr111&bdata=JnNpdGU9ZWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#db=a9h&AN=26204306 [dostęp 10.12.2012].

w której daje się wyczytać już nie tylko zmieniające się postrzeganie przestrzeni, miejsca czy lokalizacji, ale również zmianę rozumienia samych mediów. Według Hemmenta (który jest autorem wprowadzenia do tego numeru) „Rozumienie mediów lokacyjnych w szerszym znaczeniu obejmuje składniki cielesne, technologiczne i kulturowe, łącząc praktyki kulturowe i ucieleśnione doświadczenie użytkownika z rozmaitymi »mediami« oraz wrażliwymi na lokalizację technologiami w rodzaju GPS[258]". Będzie to więc konsekwentnie zmierzanie w stronę takiej definicji mediów, która uznaje składniki kulturowe oraz ucieleśnione praktyki użytkowników za ich oczywisty i istotny element, nie zaś dodatkowy kontekst. Dwóm nakreślonym w tym rozdziale genealogiom odpowiada trzecia z nich, realizowana na planie estetycznym. Poświęcę jej cały kolejny rozdział, zapytując jednocześnie o stopień jej użyteczności.

---

[258] D. Hemment, *Locative Media*, „Leonardo Electronic Almanac" 2006, VI, Vol. 14, issue 1 wersja online: https://extranet.uj.edu.pl/ehost/,DanaInfo=web.ebscohost.com+detail?v =5&hid=19&sid=f3e08651-7e04-4794-a96c-30509ca353ac%40sessionmgr10&bdata= NpdGU9ZWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#db=a9h&AN=26204300 [dostęp: 17.12.2012].

ROZDZIAŁ CZWARTY

Spacer jako praktyka artystyczna – kryzys reprezentacjonizmu, sieciowy obiekt sztuki i dryf zapisany w danych

Dodatkowego ważnego kontekstu dostarcza trzecia ścieżka genealogi
na mediów lokacyjnych (tutaj pokazana na przykładzie praktyk o ro-
dowodzie artystycznym, ale często sytuująca się na przecięciu z prakt
kami codziennego życia). Chodzi szczególnie o praktyki zorientowane
na estetyczne aspekty przemieszczania się w przestrzeni – warto w ty
kontekście wspomnieć nie tylko o dość oczywistych i często przywo-
ływanych inspiracjach sytuacjonistycznym dryfem. Sporo uwagi po-
święcę genealogii sięgającej niektórych projektów land artu. Sądzę, że
ta geneza ma zasadnicze znaczenie z punktu widzenia postmedialnej
erozji porządku wizualności, która każe się zwrócić w stronę paradyg-
matu niereprezentacjonistycznego. Jej przydatność jednak zanika, je-
śli chcielibyśmy szukać wyłącznie historycznej ciągłości. Wydaje się
więc, że podejście genealogiczne – oparte na poszukiwaniu gry ciągło-
ści i zerwań – jest w przypadku sztuki mediów lokacyjnych i praktyk
w obrębie popularnych geomediów szczególnie uzasadnione. Tym do-
syć wyraźnym cięciem będzie moment kulturowy, w którym praktyki
zyskują swój dyskursywny wyraz w postaci „cyfrowego cienia" i „cy-
frowego śladu"[259], czyli są zapisane w szeregu danych generowanych
i udostępnianych przez lokalizujące urządzenia mobilne. Odwołam się
zatem do dwu generalnych strategii, z których każda znajduje swoje o
bicie w postmedialnym kryzysie reprezentacjonizmu. Sztuka land artu

[259] Pojęcia wprowadzone przez Kitchina i Dodge'a zostaną rozwinięte w dalszej części.

będzie dla mnie pretekstem do pokazania, jak rodziło się postmedialn sieciowe dzieło sztuki, które zrywało z jednolitym ontologicznym fundamentem medialnym, natomiast kontekst sytuacjonistycznego dryfu posłuży jako tło dla pokazania, na czym polega dyskursywizacja zwyczajnych praktyk za sprawą inwazji kodu w codzienność. Wspominałam już o tym we wcześniejszych rozdziałach, tutaj poświęcę tej tendencji nieco więcej uwagi.

Mogliśmy już zauważyć, że jeden z owych genealogicznych wątków odsłania chwiejność kategorii i niestabilność zsieciowanej konfiguracji medialnej złożonej z bardzo różnych komponentów, zgodnie ze specyfiką, jaka cechuje kondycję postmedialną. Spora część toczących się w tach 2002–2006 dyskusji dotyczyła miejsca *locative media art* w świec sztuki instytucjonalnej i dyskusji z jego reżimami władzy, a także produktywności sztuki krytycznej wobec systemów kontroli i władzy (definiowanej według zróżnicowanych osi: kapitalizmu, patriarchatu czy technokracji). Za szczególnie ważne z punktu widzenia kondycji postmedialnej uznaję jednak zakorzenienie w działaniach artystycznych opartych na praktykach przemieszczania się w przestrzeni i związane z nimi strategie estetyczne.

Krótka historia artystycznych spacerów

Termin „media lokacyjne" nie pozostaje bez związku z wcześniejszym formami sztuki mającej związek z lokalizacją (*locative art* czy nawet, w pewnym odległym sensie, *site-specific art*). Nieprzypadkowo wśród mniej i bardziej odległych źródeł sztuki mediów lokacyjnych (prócz oczywistego w tym kontekście odniesienia do sytuacjonistycznego dry J. Bleecker i J. Knowlton wymieniają m.in. *Land Art*[260] tele z land artem podkreślają także artyści, których prace uznawane są bardziej z przykład narracji niż sztuki lokacyjnej – *Spiral Jetty* i inne prace Smithsona przywołuje m.in. Hight, współautor projektu *34 North, 118 West* (uznawanego za pierwszą narrację lokacyjną, stworzonego wspólnie ze Spellman i Knowltonem[261]). Jak widzieliśmy, niektóre z wczesnych projektów artystycznych wykorzystujących technologię GPS niemal

[260] J. Bleecker, J. Knowlton, *Locative Media...*
[261] J. Hight, *Locative Narrative...*

odruchowo są kojarzone ze spektakularnymi pracami terenowymi artystów sztuki ziemi. Dlaczego ta ścieżka genealogiczna okaże się istotna mimo – jak zobaczymy – nie mniej istotnych różnic dzielących projekty w rodzaju *AmsterdamREALTIME* i *Transborder Immigrant Tool* od działań Richarda Longa, Hamisha Fultona czy Roberta Smithsona? Po pierwsze – ze względu na łączące je symptomy kryzysu reprezentacjonizmu, w których centrum sytuują się obrazy sieciowe. Drugą ważną przyczyną jest to, jak mocno kategoria postmediów wiąże się z praktykami artystycznymi opartymi na mobilnych działaniach przestrzennych, a także z dyskusją wokół minimalizmu, medium i formy zainicjowaną na łamach „Artforum" w 1967 roku artykułem Michaela Frieda[262], kontynuowaną następnie m.in. przez Krauss. M. Fried odniósł się w nim m.in. do zdarzenia, które zostało uznane przez Gilles'a A. Tiberghiena[263] za jedno z pierwszych działań artystycznych w obszarze, który później zyska miano land artu. Tym „fundującym" zdarzeniem był przejazd Tony'ego Smitha wzdłuż fragmentu nieoddanej jeszcze do użytku części autostrady New Jersey Turnpike. Wyprawa z 1951 roku uzyskała dokumentację dopiero w wywiadzie z samym artystą, opublikowanym 15 lat później na łamach „Artforum" z grudnia 1966 roku. To właśnie do opisu tego doświadczenia odnosi się wspomniany już Fried w swoim słynnym artykule *Art and Objecthood*[264], przeciwstawiając sztukę modernistyczną temu, co nazywa „literackością" i „teatrem", a co jest w gruncie rzeczy strategią wyjścia poza specyfikę jednorodności artystycznego medium. Z Friedem polemizował – również na łamach „Artforum" – Smithson, dla którego zagadnienie fetyszyzmu „obrazowości i „wizualności" było naczelnym wątkiem organizującym twórczość niemal od samego początku jego artystycznej działalności[265]. Jak już powiedziałam, warto zwrócić uwagę, że jest to jednocześnie debata o zasadniczym znaczeniu dla samej kategorii postmediów ukształtowanej w domenie refleksji estetycznej.

Bez wątpienia bezpośrednich historycznych punktów odniesienia historii wielu projektów z obszaru mediów lokacyjnych (np. *Transborder*

---

[262] M. Fried, *Art and Objecthood*, „Artforum" 1967, VI.

[263] G.A. Tiberghien, *Land Art*, Princeton Architectural Press, New York 1995.

[264] Tamże; przedruk w: M. Fried, *Art...*

[265] Por.: A. Reynolds, *Robert Smithson. Learning from New Jersey and Elsewhere*, MIT Press, Cambridge–London 2003.

Immigrant Tool) można szukać w działaniach, których istotnym komponentem był spacer i praktyka chodzenia. Próba budowy kulturowej historii spaceru musi uwzględnić, rzecz jasna, oczywistą figurę *flâneura*. Francesco Careri zauważa jednak, że to „dadaizm podniósł tradycję *flânerie* do rangi działania estetycznego"[266], dodając, że chodzi o działania wykraczające poza sztukę, a kultywowane później przez surrealistów i sytuacjonistów. F. Careri przywołuje zwłaszcza zdarzenie z 14 kwietnia 1921 roku – wycieczkę, która miała rozpocząć się przy kościele Saint-Julien-le-Pauvre i zainicjować „serię miejskich wycieczek do banalnych miejsc"[267]. Wycieczce towarzyszyła cała seria ulotek, wydawnictw i opisów, które prezentowały ją jako świadomy akt o charakterze estetycznym, jako *urban ready made*, zdaniem Careriego będący jednocześnie sygnałem „przejścia od reprezentacji ruchu do stworzenia działania estetycznego realizowanego w rzeczywistości codziennego życia"[268]. Gest, który odnajdzie swoje echo zarówno w sytuacjonistycznej psychogeografii (na czele z pojęciem *dérive* zaproponowanym przez enigmatycznego Ivana Chtcheglova w 1953 roku[269]) jak i w przywołanym już działaniu T. Smitha czy w projekcie *A Tour of the Monuments of Passaic* R. Smithsona z 1967 roku (oba działania zrealizowane w postindustrialnym, „banalnym" pejzażu New Jersey i tematyzujące właśnie ową „banalność", zwyczajność i nieatrakcyjność przestrzeni otaczającej metropolitalny i atrakcyjny Nowy Jork), jak i wreszcie w filozofii i praktyce transurbancji[270] grupy architektów i badaczy Stalker/ON zawiązanej we Włoszech w latach dziewięćdziesiątych XX wieku. Najważniejszym wątkiem wydaje mi się jednak zagadnienie wskazane przez Careriego: spacer dadaistów z 1921 roku oznaczał wyjście poza akt artystyczny w przestrzeni publicznej rozumiany jako uruchomienie technik reprezentacji skoncentrowanych na stworzeniu obiektu, dekoracji, widocznego znaku, odciskających

---

266 F. Careri, *Walkscapes. El andrar como practica estetica. Walking as an aesthetic practi* Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2002, s. 73.

267 Tamże, s. 68.

268 Tamże, s. 70.

269 Por.: S. Zweifel, J. Steiner, H. Stahlhut (red.), *In Girum Imus Nocte et Consumimur Igni – The Situationist International (1957–1972)*, JRP/Ringier, Zurich 2006.

270 Praktyka *transurbance* jest w tym kontekście nawiązaniem przede wszystkim do *transhumance* – praktyki nomadycznego pasterstwa. Por.: F. Carreri, *Walkscapes...* Por.: *Sta Osservatorio Nomade*, http://www.spatialagency.net/database/why/political/stalker-osservatorio.nomade [dostęp: 20.02.2014].

na owej przestrzeni swoje piętno. Można powiedzieć, że w ten sposób rozpoczęła się zarówno epoka aktywności artystycznej przybierającej kształt samego działania, jak i epoka artystycznych kartografii najbardziej znana z sytuacjonistycznej praktyki dryfu i towarzyszących jej zapisów, ucieleśniona także w postaci usieciowionych form dokumentacji land artu. Claire Bishop potwierdza tę szczególną sytuację działań opartych na chodzeniu w odniesieniu do sytuacjonistów: „Z perspektywy historii sztuki *dérive* oferuje niewiele, jeśli chodzi o analizę wizualną"[271].

Spacer był praktyką ważną dla artystów związanych z land artem. Mowa tutaj zwłaszcza o znanych projektach Richarda Longa, całej serii kreślonych w terenie „linii" (*A Line Made by Walking England*, *Walking a Straight 10 Mile Line Forward and Back – Shooting Every Half Mile*, *Snowball Track*, *A Ten Mile Walk England*) oraz nieco późniejszych działaniach Hamisha Fultona (*The Pilgrim's Way* czy *A 21 Day Coast to Coast Walking Journey Japan*), Dennisa Oppenheima (*Ground Mutation – Shoe Prints*), Waltera De Marie (*One Mile Long Drawing*) czy – już spoza grupy artystów ziemi – Bruce'a Naumana (*Slow Angle Walk* [*Beckett Walk*]) – wszystkie z końca lat sześćdziesiątych XX wieku. Dekadę później grupa Fluxus zaczęła organizować w Nowym Jorku *Free Flux-Tours*, przypominające wyprawy francuskich dadaistów, surrealistów i sytuacjonistów. Wśród tych wczesnych projektów można nawet odnaleźć działanie bardzo mocno przypominające *Amsterdam-REALTIME* – praca *This Way Brown* Stanleya Brouwna z 1961 roku polegała na tym, że artysta prosił przypadkowych przechodniów o narysowanie na kartce papieru trasy do innej lokalizacji w mieście, notując jednocześnie uzyskane dodatkowe informacje. W ten sposób S. Brouw otrzymał nie tyle zestaw precyzyjnych wskazówek, ile szereg mentalnych obrazów miasta zawierających także elementy nieuświadamiane. Były to miejsca i praktyki znane przechodniom zbyt dobrze, by mogły odnaleźć drogę na powierzchnię świadomej reprezentacji[272]

---

[271] C. Bishop, *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, London–New York 2012, loc. 1558 (wersja Kindle).

[272] Jak pisze O. van den Boogaard, to działanie oznaczało dla enigmatycznego artysty, przybyłego do Amsterdamu z Surinamu pod koniec lat pięćdziesiątych, początek wieloletniej fascynacji spacerem i chodzeniem; por.: O. van den Boogaard, *In search of Stanley Brouwn*, „Frieze" 2013, issue 161.

Land art – między oznaczaniem a nieuchwytnością artystycznych praktyk przestrzennych

Nie sposób oczywiście wyczerpać tutaj wszystkie wątki związane z obf tującym w zróżnicowane zestawy znaczeń land artem (nie wszystkie s także ważne z prezentowanego tu punktu widzenia). Skoncentruję się na dwóch zagadnieniach ważnych dla genealogii praktyk geomedialny i mediów lokacyjnych. Kwestią stosunkowo oczywistą – i często opisy- waną – są relacje artystów tego nurtu z przestrzenią, konkretną lokali- zacją i środowiskiem naturalnym. Careri dodatkowo wprowadza istot- ny podział: na działania, które pozostawiają ślady w terenie, oraz takie które się bez nich obywają. Tę pierwszą praktykę ucieleśniają np. prac Longa z cyklu *A Line*…, rozpoczęte przez słynną pracę *A Line Made By Walking England 1967.* Przypomnijmy – rzecz polegała na wydeptaniu ścieżki na trawniku, która później została przez artystę udokumento- wana na fotografii zrealizowanej w taki sposób, by wydeptana linia by wyraziście widoczna. Long kontynuował następnie praktykę nanosze- nia linii w terenie, tworząc prace na podobnej zasadzie w wielu innych miejscach Ziemi (*A Line in Peru*, 1972; *A Line in Ireland*, 1974; *A Line in Himalayas*, 1975; *A Line in Australia*, 1977; *A Line in Bolivia*, 1981; *A Line in Scotland*, 1981). Formy reprezentacji mogły być różne, częst przybierały postać znaków o charakterze indeksalnym – gdy Long two rzył w galeriach lub muzeach instalacje z zebranych w trakcie wypraw materiałów – lub – jak w trakcie działania *Walking a Straight 10 Mile Line Forward and Back – Shooting Every Half Mile* – fotografii wyko- nywanych w dokładnie odmierzanych interwałach i połączonych póź- niej w jedną sekwencję filmową. Jest zresztą znaczące, że film Gerry'e Schuma, w którym się znalazły, *Land Art*, był próbą znalezienia ekspe- rymentalnej, bardziej adekwatnej formy reprezentacji działań land art które nie mieściły się – zdaniem autora – w dotychczas wypracowanyc formach dokumentacji artystycznej. Zdaniem Careriego prace Fulto- na z kolei wyznaczają biegun przeciwny w stosunku do strategii Lon- ga. W tym przypadku idzie o działania, które nie oznaczają terenu, nie wprowadzają weń żadnego śladu ani obiektu, nie są jednak także czys konceptualne. Pozostaje po nich również forma dokumentacji: fotogra ficznej oraz multimodalnej, jak w przypadku poezji, którą autor książ- ki *Walkscapes* nazywa „poezją geograficzną", stanowiącą rodzaj swois kartografii, a później formy wizualnej, znanej także jako *fulton*.

Wydawałoby się zatem, że land art wpisuje się w obecną w sztuce ko
ceptualnej tendencję do dematerializacji dzieła (obiektu) i jednocześ-
nie do przenoszenia punktu ciężkości na dokumentację (najczęściej za
pomocą fotografii czy wideo)[273]. A jednak – choć nazwiska Smithso-
na czy Longa pojawiają się w kontekście wystaw sztuki konceptualnej
(np. w katalogu słynnej wystawy *When Attitudes Becomes Form* Haral
Szeemann zestawił praktykę prezentacji „artystów sztuki ziemi" za po
mocą dokumentacji z praktyką artystów konceptualnych, którzy wysta
wiali prezentację projektów niewymagających realizacji[274] – mamy tutaj
do czynienia z istotną różnicą. Chciałabym poświęcić jej chwilę uwagi.
Po pierwsze, w przypadku przywołanych wcześniej praktyk i prac land
artu ważny jest nie tylko koncept, myśl czy idea. Prace oparte na este
tyce chodzenia są za każdym razem praktyką ucieleśnioną – istotny je
zatem także aspekt mediacji krajobrazu za pomocą ciała artysty. Róż-
nicę zauważa zresztą również G. Dziamski, pisząc o pracach Douglasa
Hueblera: „Te różne formy dokumentacji nie mają jednak rejestrować
jakiejś fizycznie zrealizowanej pracy, jak miało to miejsce w przypad-
ku sztuki ziemi (Michael Heizer, Dennis Oppenheim, Robert Smithson
czy Richard Long), lecz pewien przyjęty przez artystę system – system
pojęciowy (*conceptual system*)"[275]. Różnica między praktyką Hueblera
a pracami Fultona, Longa czy Smithsona jest zresztą bardzo wymow-
na, jeśli chodzi o kwestię mediacji doświadczenia przestrzennego. Są-
dzę, że *Walking a Straight 10 Mile Line Forward and Back – Shooting
Every Half Mile* Longa tylko pozornie przypomina metodę zastosowa-
ną przez Hueblera np. w pracy *Location Piece no 5* czy *Location Piece
no 14* – ta pierwsza miała istotny związek z doświadczeniem serii kon-
kretnych miejsc w przestrzeni przez wędrujący podmiot, druga zaś
była realizacją uprzednio przyjętego systemu założeń, obie zaowoco-
wały sekwencyjnie wykonywanymi fotografiami. Sam Huebler pod-
kreśla w swojej pracy znaczenie uprzednio sformułowanej struktu-
ry myślowej, zwłaszcza – co nie jest zaskakujące w przypadku artysty
konceptualnego – przyjęcia pewnego systemu semiotycznego: „Usta-
nawiam system, a system może częściowo uchwycić to, co dzieje się

---

[273] O różnicy między sztuką konceptualną a konceptualizmem oraz najważniejszych ten-
dencjach por.: G. Dziamski, *Przełom konceptualny...*

[274] Tamże.

[275] Tamże, s. 91.

w świecie – wydarzenie [*appearance*] w świecie – i zawiesić to wydarz
w dowolnym momencie, aby uniemożliwić wskazanie, powstrzymać g
przed nabraniem istotnego znaczenia, przed staniem się sednem dzie
Dzieło jest o systemie”[276]. Huebler stawia w centrum swojej pracy język
i stara się jak najmocniej oddalić to, co wizualne, balansując na granic
ikonoklazmu – nawet dokumentacja fotograficzna nie jest postrzega-
na w kategoriach wizualnych: „Sprzeciwiam się temu, by sztuka miała
polegać, przynajmniej od czasów impresjonizmu, na naszym doświad-
czaniu świata ulokowanemu głównie w oczach”[277]. Dziełu Hueblera sposo-
bem na dekonstrukcję sztuki opartej na wizualności jest uświadomien
odbiorcy, że jego doświadczenie w gruncie rzeczy jest oparte na syste
mie konwencji (sztuka to „coś, co przychodzi do głowy, a nie coś, co
jest obiektem wizualnym”[278]). W tym wszystkim samo doświadczenie,
rozumiane jako „wydarzanie” (artysta posługuje się tutaj określeniem
appearance, ale przełożenie tego terminu jako „pozoru” byłoby zdecy
dowanie błędne), schodzi na plan dalszy albo wręcz nie jest konieczne
Zapytany o to, czy odbycie rzeczywistej podróży jest ważne w jego cy
opartym na działaniach w przestrzeni, Huebler odpowiada, że w ogóle
nie jest istotne i że te wycieczki wcale nie muszą być realizowane. Inn
zadania stawiały sobie prace w obrębie land artu. Konceptualizm prze
de wszystkim „negował znaczenie wizualności, stylowych wyróżników
i tym samym [miał] zerwać z rozpatrywaniem sztuki w kategoriach sty
lowych, w kategoriach estetycznych”[279]. Różnica jest bardzo subtelna,
ale nie można pominąć faktu, że w przypadku land artu chodziło nie
tyle o rezygnację z obrazowości, ile o próby kreślenia jej odmiennych
ekonomii (w tym krytycznych, wychodzących poza ideologie i ogranicz-
czenia mechanizmów rynkowych kapitalizmu, w którego łonie funk-
cjonowały nowoczesne instytucje sztuki).

Równie znaczące jest jednak, że Dziamski – posługując się określeni
„sztuka ziemi”, czyli terminem zbliżonym do oryginalnie zaproponowanego przez Smithsona – koncentruje się tylko na pracach-obiektach
pomija natomiast działania oparte na ucieleśnionym przemieszczaniu

---

[276] A. Alberro, P. Norvell (red.), *Recording Conceptual Art. Early Interviews with Barry, Hue bler, Kaltenbach, LeWitt, Morris, Oppenheim, Siegelaub, Smithson, and Weiner*, Univer sity of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 2001, s. 147.

[277] Tamże, s. 142.

[278] Tamże, s. 147.

[279] Tamże, s. 165.

w przestrzeni. Tym ostatnim byłoby może najbliżej do praktyk sztuki konceptualnej. Szczególnie wymowny wydaje się tutaj przykład twórczości Smithsona. Jego landartowe prace są nie tylko konsekwencją w ścia poza tradycyjne granice rzeźby (to był prymarny obszar aktywności artysty), ale także bardzo szerokiego zainteresowania wizualnością i budowaną wokół niej teorią. Ta ostatnia problematyka bardzo często była sprzęgnięta z innymi problemami filozoficznymi: temporalnością, materialnością, językiem i ucieleśnieniem. I to właśnie w tym szerszym kontekście chcę umieścić prace Fultona, Longa i Smithsona, które zasdzają się na przemieszczaniu się w przestrzeni. Przy tej okazji pojawia się często pytanie – należące zresztą do repertuaru klasycznych zagadnień artykułowanych przez krytyków na kanwie twórczości tej trójki artystów – co jest właściwym dziełem: realizacja terenowa (dotarcie do obiektów przestrzennych, lokalizowanych w miejscach niedostępnych i/lub odległych bywa często bardzo utrudnione[280]), działanie (odbywające się często – jak w przypadku wczesnych prac Longa i Fultona – bez świadków), ich dokumentacja (stanowiąca właściwą prezentację w galerii) czy (jak w przypadku Smithsona) eseistyczne meta wypowie dzi samego artysty? Równie często zresztą pojawia się diagnoza podobna do tej zaproponowanej przez Phillipa Kaisera i Miwon Kwon, którzy w 2012 roku, we wstępie do katalogu wystawy *Ends of the Earth: Land Art to 1974* w MOCA (Los Angeles), pisali: „Zamiast zatem być dodatkiem lub czymś drugorzędnym – produkcja, dystrybucja i cyrkulacja obrazów i informacji na temat prac »tam gdzieś« [*out there*] definiuje wręcz egzystencję dzieła. Nie oznacza to, że »mediacja« prze słania dzieło, ale raczej, że tożsamość i znaczenie dzieła nie może być bez niej w pełni osiągnięte"[281]. Potwierdzają to przykłady z twórczości

[280] Pokazują to zwłaszcza stosunkowo świeże uzupełnienia w postaci nakładek Google Maps lub Google Earth, sporządzone przy okazji większych prezentacji land artu; por. np.: *Land Art of the West*, https://maps.google.com/maps/ms?ie=UTF8&t=h&oe=UTF8&msa=0&msid=208560755443175947364.0004beb18bea43206546e&dg=feature [do 27.05.2014]; warstwa w Google Earth przygotowana z okazji wspomnianej już wystawy *Ends of the Earth: Land Art to 1974* w Museum of Contemporary Arts w Los Angeles: http://www.moca.org/landart/ [dostęp: 30.05.2014]. Por. także: J. Steinhauer, *A Google Earth Perspective on Land Art*, Hyperallergic, http://hyperallergic.com/118058/a-google-earth-perspective-on-land-art/ [dostęp: 30.05.2014].

[281] P. Kaiser, M. Kwon, *Ends of the Earth and Back* [w:] tychże (red.), *Ends of the Earth – L Art to 1974* (katalog wystawy), Prestel Publishing, New York–Munich–London 2012, s. 2 Wystawa była zresztą znaczącym poszerzeniem rozumienia i interpretacji land artu, go

Smithsona. Wnikliwy obserwator zorientuje się, że w przypadku bodaj najsłynniejszej jego pracy, *Spiral Jetty*, realizacja terenowa w Great Sa Lake w stanie Utah to tylko jeden z elementów. Pozostałe są równie istotne dla (jak napisali kuratorzy wystawy *End of the Earth*) „tożsamo ści i znaczenia" dzieła. Chodzi tutaj przede wszystkim o fotoesej *Spira Jetty* zamieszczony w październikowym numerze „Artforum"[282] z 1972 roku oraz film pod takim samym tytułem zrealizowany przez Smithsona w 1970 roku (wraz całą serią ujęć fotograficznych pochodzących z tego filmu). Ten ostatni w wysokim stopniu cechuje się mocno poszerzającą zakres znaczeniowy intertekstualnością – przez nawiązanie na wielu poziomach, również strukturalnie, do *Filaru* (*La Jetée*) Chrisa Markera (filmu, którym – według Nancy Holt – Smithson był mocno zafascynowany w trakcie prac)[283]

Transwersalność doświadczenia wizualnego u Roberta Smithsona

Taki sam rys można dostrzec w przypadku innych znanych prac artysty, jak np. *Monuments of Passaic*, która składa się z podobnych ele mentów: właściwej wycieczki do małego miasteczka w stanie New Jersey, dokumentacji fotograficznej wykonanej aparatem Instamatic, któ towarzyszy mapa. Jedną ze składowych tej pracy jest także esej zatytu łowany *A Tour of the Monuments of Passaic*, *New Jersey*, opublikowany w „Artforum" w 1967 roku[284]. Nie bez znaczenia jest fakt, że jedną z ulubionych form Smithsona był właśnie fotoesej, jak np. *Strata. A Ge photographic Fiction*[285], który ukazał się w „Artforum" w tym samym

uwzględniała kontekst międzynarodowy (m.in. prace z Japonii), a także działania artystów koncentrujących się na zagadnieniach urbanizacji oraz przemian przestrzennych współczesności (stąd włączenie – obok plejady nazwisk zazwyczaj kojarzonych z tym nurtem – działań m.in. Gordona Matty-Clarka czy Mierle Laderman Ukeles). Rok później wystawa została prezentowana także w Haus der Kunst w Monachium.

282 R. Smithson, *The Spiral Jetty* [w:] J. Flam, *Robert Smithson: The Collected Writings*, Uni versity of California Press, Berkeley 1996.

283 G. Shapiro, *Earthwards. Robert Smithson and Art after Babel*, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 1995.

284 Ann Reynolds, która badała dzienniki artysty, dodaje jeszcze do tego zestawu wersje właściwego eseju zamieszczone w dziennikach oraz robocze zapiski i szkice z podróży. Por.: A. Reynolds, *Robert Smithson...*

285 R. Smithson, *Strata. A Geophotographic Fiction* [w:] J. Flam, *Robert Smithson*...

roku. Jak już wspomniałam, artysta polemizował w tym tekście z Friedem i jego żarliwą obroną estetyki modernizmu. Szersza dyskusja, któ ra wywiązała się z tej wymiany zdań, ma fundamentalne znaczenie dla kształtującej się praktyki i teorii postmodernizmu, i w takim też kontekście bywa najczęściej przywoływana. Ja jednak chciałabym podążyć w inną stronę – kryzysu reprezentacjonizmu przejawiającego się w formach hybrydowych i związanej z nim próby wypracowania takiego kształtu „zapisu" doświadczenia, które odpowiadałoby jego transwersalności. Do tego zagadnienia odnosiłabym bowiem myśl Marjorie Perloff o niezwykłych trybach łączenia mediów w twórczości Smithsona[286]. Dla M. Perloff multimodalność prac Smithsona daje się sprowadzić do formuły ekfrazy negatywnej, kiedy – jak wyjaśnia krytyczka – ewokacja werbalna jest celowo nieadekwatna wobec obiektu wizualnego i *vice versa*, aby sproblematyzować proces percepcji samych siebie"[287]. Chyba najwyraźniej widać to na przykładzie *Incidents of Mirror-Travel in Yucatan*, gdzie lustra są układane nie tylko wobec obiektów w przyrodzie, ale także wobec tradycji konstruowania narracji podobnego typu i kulturowych toposów oraz naszych percepcyjnych rytuałów (i dzieje się to właśnie pomiędzy opisem werbalnym doświadczenia wycieczki na Jukatan, odsyłającym do motywów kultury prekolumbijskiej, a fotografiami przedstawiającymi elementy pozbawione specyfiki, miejsca które można dostrzec wszędzie). Perloff przywołuje fragmenty z eseju Smithsona – uderzający brak ciągłości między werbalnymi a wizualnymi formami reprezentacji składającymi się na ten projekt artysta tłumczy tym, że sztuka opiera się na nieustannych przemieszczeniach, zerniach, nieciągłościach, maskach i pozorach. Perloff cytuje tylko niewielki fragment eseju: „Tylko pozory [*appearances*] są owocne"[288]. Całe zdanie brzmi jednak: „Tylko pozory są owocne [*fertile*]; są bramą do tego, co pierwotne [*primordial*]"[289]. Interpretacja Perloff pomija element tkwiący właśnie w owej strefie pęknięcia i nieciągłości – jest nim samo doświadczenie, działanie w przestrzeni stanowiące wszak równorzędny składnik dzieła (według formuły Kaisera i Kwon zrównującej mediatyzację

---

[286] M. Perloff, *The Demise of 'and': Reflections on Robert Smithson's mirrors*, „Critical Quarterly" 1990, Vol. 32, No. 3.

[287] Tamże, s. 81.

[288] R. Smithson, *Incidents of Mirror-Travel in Yucatan* [w:] J. Flam, *Robert Smithson...*, s. 13

[289] Tamże.

obiektu/działania z nim samym w rodzaj formy hybrydowej czy raczej sieciowej reprezentacji złożonej z elementów niekoherentnych, heterogenicznych temporalnie, przestrzennie i ontologicznie). Podkreślmy raz jeszcze: w przypadku artystów land artu do roli doświadczenia o kluczowym charakterze urasta akt przemieszczania się, stanowiący albo zasadnicze tworzywo (jak u Fultona i Longa), albo warstwę głębiej ukrytą niejako „pod powierzchnią" tematów zasadniczych (jak u Smithsona). W tekście *Incidents of Mirror-Travel in Yucatan* wyraźnym śladem jest narracyjna formuła odsyłająca do relacji Smitha (będącej, jak się rzekło, aktem prekursorskim wobec land artu i stanowiącej zresztą przedmiot pogłębionej refleksji Smithsona w jego polemice z Friedem). Warto w tym miejscu przytoczyć dłuższy fragment:

> Za oknem samochodu droga dźgała horyzont, wywołując krwawienie słonecznej poświaty. Nie można było oprzeć się wrażeniu, że jest to podróż po krawędzi noża zbroczonego słoneczną krwią. Wraz z tym, jak nóż zagłębiał się w horyzont, ujawniało się pewne zakłócenie [*disruption*]. Spokojna jazda stawała się aktem ofiarnym, który prowadził w rezultacie do nieciągłości bycia, do świata cichego delirium[290]

Podobnie jak u Smitha przejazd samochodem ma charakter ekstatyczny i oznacza wejście w odmienny stan świadomości, tutaj określany jako „nieciągłość bycia" – czemu odpowiada zarówno gest zamieszczenia w pejzażu szeregu luster (na fotografiach nie odbijały wiernie rzeczywistości, ale stanowiły raczej rodzaj obcych ciał włączonych w pejzaż), jak i sama struktura dzieła, oparta na licznych „zerwaniach" semiotycznych w multimodalnej sieci obiektów składających się na dzieło (nieuniknione jest tutaj jednak jeszcze jedno skojarzenie – ze szczególną temporalnością bliską artyście, nawiązującą do stratyfikacji geologicznej i logiki Foucaultowskiej archeologii[291]). W strategiach Smithsona stawką jest nie tyle zerwanie z modernistyczną jednorodnością medium i eksploracja jego ograniczeń (postulowana przez Greenberga, a później Clarke'a), ile gest oparty na ruchu i przemieszczaniu. To właśnie

---

[290] Tamże, s. 120.

[291] Podejmuje ten wątek zwłaszcza G. Shapiro, przypominając, jak często Smithson odwoływał się do książki George'a Kublera: *The Shape of Time. Remarks on the History of Things*, Yale University Press, New Haven–London 1962. Por.: G. Shapiro, *Earthwards*...

oznacza śmierć spójnika „i” z przywołanego tytułu tekstu Perloff (*The Demise of ‘and’: Reflections on Robert Smithson’s mirrors*) – nie chodzi przecież bowiem tylko o łączenie rozmaitych mediów i form przedstawieniowych. Jak ujmuje to Gary Shapiro, prace Smithsona nie polegają na zwykłym „łączeniu gatunków, form, dyskursów i praktyk intelektualnych, ale na przekraczaniu i kwestionowaniu tradycyjnych rozróżnień[292]. Formy stosowane przez Smithsona sytuują się na wielu pograniczach: na pograniczu przestrzeni fizycznej i przestrzeni wyobrażonej, jaką stanowi wnętrze galerii, a także, jak widzimy na przykładzie *Incidents of Mirror-Travel in Yucatan*, na pograniczu odległych porządków czasowych. Ta wzmożona transwersalność odpowiada doświadczeniu przemieszczania się w przestrzeni, w którym ciało staje się „skanowaniem w niewielkiej skali”[293] gdzie chodzi o to, by być „»tam« – w konkretnym miejscu i regionie oraz czasie”[294]. Nic dziwnego zatem, że w takich warunkach odmiennie kształtuje się doświadczenie wizualne – staje się równie transwersalne, gdyż do głosu dochodzi jego cielesny komponent. Smithson dosyć dokładnie opisuje je przy okazji kolejnej instalacji z lustrami na Jukatanie: „Wzrok się zapadał, słabł, aż się rozpadł. Próba spoglądania w lustra przybrała charakter zabawy pod wodą w basenie. Wszystkie klarowne idee na temat tego, co zostało zrobione, stopiły się w percepcyjne kałuże, każąc umysłowi bulgotać myślami. Chodzenie warunkowało widzenie, a wzrok warunkował chodzenie do momentu, w którym zdało się, że to stopy widzą”[295]. Jeśli – jak chce Perloff – fotoesej Smithsona możemy traktować jako „lustrzane przemieszczenie samo w sobie, złożoną transformację pola wizualnego w »ślady pamięci« pola tekstu”[296], możemy zapominać o tym, że ów proces transformacji obejmuje także doświadczenie i jest w gruncie rzeczy próbą oddania jego transwersalnego charakteru, pewnej szczególnej formy uobecnienia (to coś więcej niż zaledwie reprezentacja): „Trzeba pamiętać, że pisanie o sztuce zastępuje obecność nieobecnością przez podstawienie w miejsce prawdziwej rzeczy abstrakcji języka. Było tam napięcie między lustrem a drzewem; teraz

---

[292] G. Shapiro, *Earthwards...*, s. 8.

[293] E.S. Casey, *Earth-Mapping Artists Reshaping Landscape*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2005, s. 14.

[294] Tamże.

[295] Tamże, s. 130.

[296] M. Perloff, *The Demise...*, s. 90.

napięcie istnieje między językiem a pamięcią. Wspomnienie odbić staj
się nieobecnością nieobecności[297]. Mamy zatem do czynienia z dzie-
łami przybierającymi strategię sieciową przed pojawieniem się techni
umożliwiających sieciowanie w ramach pojedynczej platformy – u ko-
rzeni takiego impulsu odnajdujemy potrzebę uchwycenia transwersal-
ności spajającej odległe porządki ontologiczne.

Dryfy i antyspacery

Drugą strategią w obrębie genealogii projektów artystycznych oparty
na chodzeniu jest spacer nie tyle jako praktyka artystyczna czy estety
na, ile widziana przede wszystkim w perspektywie krytycznej. Korzeni
tego podejścia są zazwyczaj dosyć jasne – nie sposób nie przywołać k
tekstu psychogeografii i sytuacjonistycznego dryfu (czyli *dérive*, pojęc
zaproponowanego przez Ivana Chtcheglova [Gilles'a Ivaina] w tekście
Formulaire pour un urbanisme nouveau, „Internationale Situationniste
#1" z 1953 roku[298]). Ciekawą, nowszą egzemplifikacją tego krytyczne-
go podejścia byłaby wspomniana już praktyka transurbacji włoskiego
kolektywu Stalker/ON, działającego od połowy lat dziewięćdziesiątych
XX wieku, do którego, prócz architekta Petera Langa, można zaliczyć
także wspomnianego już Francesca Careriego i Lorenza Romita. Stal-
ker proponuje praktykę transurbacji (*transurbance*) – przez analogię
do transhumancji, czyli pasterstwa nomadycznego – polegającą na ek
plorowaniu fragmentów miejskiej pustki, obszarów pozostawionych
na obrzeżach, wymykających się zagospodarowaniu często przez przy
padek, pozostawionych swojemu losowi[299]. Transurbacja jest jednak

---

[297] R. Smithson, *Incidents...*, s. 129.

[298] Por.: S. Zweifel, J. Steiner, H. Stahlhut (red.), *In Girum...*; por.: G. Ivain [Ivan Chtche-
glov], *Formulary for a New Urbanism*, przeł. K. Knabb, Situationist International Online,
http://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/formulary.html [dostęp: 12.09.2014]. Warto tu-
taj zaznaczyć, że według McKenziego Warka tekst był rodzajem zwrotu dla praktyki Gu
Deborda – od letryzmu starszej daty, związanego z postaciami Isidore Isou i George'a
Pomeranda, do letryzmu, w którym będzie już widoczny zalążek idei rozwijanych póź-
niej w ramach sytuacjonizmu; por.: M. Wark, *The Beach Beneath the Street. The Every
day Life and Glorious Times of the Situationist International*, Verso, London 2011.

[299] F. Careri, *Walkscapes...* Por. także: P.B. Jones, D. Petrescu, J. Till (red.), *Architecture ar
Participation*, Routledge, London–New York 2005, gdzie można znaleźć opis praktyki
Langa na przykładzie warsztatów prowadzonych w paryskim ECOBox.

przede wszystkim ćwiczeniem z partycypacji: często służy poznaniu miejsc widzianych przez pryzmat znaczeń, opowieści i miejskich legen kultywowanych przez mieszkańców rejonów defaworyzowanych. Dla Langa, architekta wywodzącego się z grupy Stalker/ON, miejski space staje się rodzajem podstawowego laboratorium pracy architekta, który chciałby tworzyć swoje prace w dialogu z konkretnymi miejscami. Najświeższa fala renesansu psychogeografii przejawia się w całej serii warsztatów, publikacji oraz w blogosferze – warto zwrócić uwagę zwłaszcza na praktykę kontrturystyki i mitogeografię Phila Smitha[300], która polega na przeniesieniu psychogeograficznego dryfu poza miasto. Trzeba jednak przy tym także pamiętać, że sytuacjoniści przejęli dziedzictwo wspomnianych na początku dadaistycznych i surrealistycznych performansów miejskich, które Careri nazywa antyspacerami (jak pamiętamy, prowadziły najczęściej do raczej nieatrakcyjnych rejonów miejskich lub były próbą aktywowania onirycznego, wyobrażeniowego charakteru miejskich przestrzeni czy wręcz próbą osiągnięcia transu)[301]. Wydaje się zresztą, że psychogeografia cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem nie tylko wśród artystów, ale także wśród osób praktykujących alternatywne, eksperymentalne modele wytwarzania wiedzy o mieście i jego przestrzeniach.

Na czym polega psychogeograficzna krytyczność? Jeden z jej aspektów będzie dla mnie szczególnie istotny, gdyż niemal niemożliwy do uzyskania w dzisiejszych warunkach określanych przez popularne usługi i platformy geolokacyjne. Dryf, zaprojektowany przez G. Ivaina [I. Chtcheglova] i Guy Deborda jako badanie swoistej – dodajmy przy tym: intersubiektywnej – podświadomości miasta, może być odczytywany jako praktyka opozycyjna wobec dyskursu nowoczesnej metropolii zorientowanej na geometryczność i efektywność komunikacyjną. Ten dyskurs wyraża się zwłaszcza w podążaniu zgodnie z logiką linii prostych, wyznaczających najkrótsze trasy przemierzania przestrzeni (bodaj najpełniej ucieleśniają tę logikę systemy miejskiego transportu, szczególnie metro). Takim właśnie rodzajem sprzeciwu może być działanie, które Ivain [Chtcheglov] określił jako „ciągłe dryfowanie" (*continuous drifting*)[302] wymierzone w obowiązujące kartografie oraz

---

[300] P. Smith, *Mythogeography: A Guide to Walking Sideways*, Triarchy Press, Devon 2010.
[301] F. Careri, *Walkscapes...*
[302] G. Ivain [I. Chtcheglov], *Formulary...*

standaryzację kultury miejskiej, a inkorporujące niespodzianki, zaskoczenia i zerwania ciągłości. To czasoprzestrzenne kontinnum fragmentaryczności i otwartości miejskiego doświadczenia zyskało sobie dodatkowy wyraz w Debordowskiej teorii sytuacji inspirowanej teorią „momentu" Lefebvre'a. W jej myśl w łonie statycznego czasu kapitalistycznej alienacji, osadzonej w podporządkowaniu życia rygorom produkcji i konsumpcji, dochodzi do erupcji „życia" – potężnej siły, której nie sposób zinstrumentalizować; kategorii, która w rozumieniu sytuacjonistów i samego Lefebvre'a stawiała opór kapitalistycznej homogenizacji. Dla G. Deborda (ale i dla Ivaina [Chtcheglova]) figura wędrówki miała poza tym do odegrania znacznie poważniejszą rolę: mogła „przywrócić różnorodność i autonomię miejsc w sposób, który nie pociągnie za sobą ponownego zakorzenienia; a co za tym idzie – przywrócić autentyczne wędrówki w ramach autentycznego życia, życia pojmowanego jak wędrówka i w tej wędrówce odnajdującego swój cały sens"[303]. Dryf miał być „praktyką »defamiliaryzacji«, poczuciem niekompletności i ulotności, upodobaniem do szybkości przetransponowanym na plan umysłu, wraz z innowacyjnością i zapominaniem – wszystko to są elementy etyki dryfu, którą zaczęliśmy testować w całym ubóstwie miast naszych czasów"[304]. A zatem to właśnie wędrówka, podróż, która jest celem samym w sobie, miała być sposobem wyjścia poza alienację i standaryzację przestrzeni społeczeństwa późnej nowoczesności (bo „miłość do szybkości" miała być przecież „przetransponowana na plan umysłu"[305]). Dryf nie ograniczał się przy tym wyłącznie do chodzenia – był raczej przemieszczaniem się, które w dużym stopniu polegało na przypadkowości, aleatoryczności i ewokowaniu sytuacji zagubienia. Jedna z akcji letryzmu w czasie strajku komunikacji w 1953 roku polegała na jeżdżeniu autostopem po Paryżu bez określonego celu – członkowie kolektywu po prostu dopasowywali swoje trasy do planów kierowców, którzy ich zabierali. Była to przy tym praktyka, która według letrystów miała zastosowanie tylko w przypadku starych miast,

---

303 G. Debord, *Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, prze
M. Kwaterko, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2006, s. 123.

304 H. de Bearn, A. Concord, M. Dahou, G.-E. Debord, J. Fillon, P. Staram, G.J. Wolman, *Response to the question: "Does thought enlighten both us and our actions with the sa indifference as the sun, or what is our hope, and what is its value?"*, La Carte d'apres N ture, June 1974, wersja online: http://notbored.org/la-carte.html [dostęp: 15.09.2014].

305 Tamże.

posiadających swoją wyraźną historię – zdaniem Lefebvre'a chodziło także o praktykę odkrywania czy też przywracania narracji pewnej całościowości i koherencji miastom, które zaczynały wówczas podlegać gwałtownemu rozwojowi, co znalazło później odzwierciedlenie w krótk trwałym ruchu Unitary Urbanism. Dla francuskiego filozofa podstawowe znaczenie dryfu polegało właśnie na tym: na łączeniu na nowe sposoby oddzielnych części miasta, co tworzyło „sytuację", moment nowy, zaskakujący i obdarzony twórczym końcowym[306] Ce start odnotowania, w czasie tych wczesnych eksperymentów, prowadzonych w środowisku grupy architektów COBRA (m.in. Asger Jorn, Constant Nieuwenhuys), mającej także związki z wcześniejszym ruchem Provo, posługiwano się w trakcie takich spacerów-narracji urządzeniami *walkie-talkie*. W myśl relacji Lefebvre'a (dla którego dryf był bardziej praktyką niż teorią) miały służyć do synchronicznego budowania narracji. Można zatem istotnie zobaczyć w tych eksperymentach pierwowzór projektów w obszarze sztuki mediów lokacyjnych – zarówno tych inspirowanych psychogeografią, jak i tych, które koncentrowały się na nowatorskich formach prowadzenia narracji.

Dryf w świecie cyfrowych śladów

Istnieje jednak pewna istotna różnica między zasadniczymi figurami sytuacjonistycznej wyobraźni a działaniami artystycznymi w obszarze mediów lokacyjnych: najpełniej wyraził ją Simone Pope (zastanawiając się nad projektami *locative media* jako nowymi formami fikcjonalizacj związków z przestrzenią opartych na dychotomii wieś/miasto). Jego zd niem innowacja wprowadzana przez media lokacyjne polega na „spos bie, w jaki poszerzają one ludzką społeczność, włączając cały szereg a torów rozmieszczonych w przestrzeni, co obejmuje także anteny, dach drzewa, budynki, maszty itp."[307] Praktyka spaceru rozgrywa się zatem w hybrydowym układzie złożonym z aktorów ludzkich i pozaludzkich:

---

306 H. Lefebvre, *Henri Lefebvre on Situationist International*, wywiad przeprowadzony prze Kristin Ross, zima 1997, wersja online: http://www.notbored.org/lefebvre-interview.htm [dostęp: 20.08.2015].

307 S. Pope, *The Shape of Locative Media*, „Mute Magazine", 9.02.2005, wersja online: http www.metamute.org/en/The-Shape-of-Locative-Media [dostęp: 3.02.2009].

świata organicznego, komponentów komunikacyjnych, spektrum elek-
tromagnetycznego i obiektów technicznych. W poprzednich rozdziałac
mogliśmy się częściowo przyjrzeć tej niestabilności; zwłaszcza takiej,
jaka wiąże się z faktem wykorzystywania spektrum elektromagnetycz
nego w jego rozmaitych protokołach. Tym razem zwrócę uwagę na pr
ciwny biegun – lub drugie oblicze – wzmocnionych sieciowo praktyk
przemieszczania się w przestrzeni. Różnica, o której wcześniej napo-
mknęłam – między sytuacjonistycznymi dryfami a formami mobilnośc
z towarzyszeniem geomediów – zasadza się bowiem najmocniej na ty
że chodzenie ze smartfonem czy tabletem w ręku nie jest dzisiaj czyn
nością aż tak ulotną, jak można byłoby sądzić. Mówiąc wprost – dopó-
ty, dopóki posługujemy się geomediami, nie sposób wprowadzić w życ
owej sytuacjonistycznej taktyki psychogeograficznego zagubienia. Ter
Rueb, projektując jedną ze swoich wczesnych prac z wykorzystaniem
GPS, zatytułowaną znacząco *Drift* (2003), pisze wręcz o tym, że zagu-
bieniu uległo samopoczucie zagubienia. To bardzo celne spostrzeżenie
nawet jeśli wyartykułowane na co najmniej kilka lat przed tym, jak urz
dzenia lokacyjne stały się chlebem powszednim miejskiego życia. Nas
trajektorie – jeśli realizowane za pomocą popularnych platform i serwi
sów – znajdują odzwierciedlenie w tym, co Kitchin i Dodge nazywają
„cyfrowym cieniem" i „cyfrowym śladem".[308] Nie jest przy tym pozba-
wiony znaczenia fakt, że stosowne terminy brzmią właściwie *capta sh
dow* i *capta trail* i odsyłają do zaproponowanego przez badaczy rozróż
nienia na *data* i *capta*, wyłożonego dokładniej w książce Kitchina *The
Data Revolution*.[309] Pierwsze z określeń ma swój polski odpowiednik
(dane), drugie można byłoby roboczo przełożyć jako „pobrane". Auto-
rzy – wyjaśniając rozróżnienie – odwołują się do etymologii i wywodzą
słowo „dane" (*data*) od łacińskiego *dare* (dawać). Kitchin wskazuje, że
w tym przypadku mówimy o danych jako „surowych elementach, któr
mogą [podkr. autora – A.N.] być wyabstrahowane ze zjawisk – zmierz
i zanotowane na różne sposoby".[310] *Capta* natomiast mają związek z ła-
cińskim *capere* (brać, pobierać) i oznaczają „te jednostki danych, któr

[308] R. Kitchin, M. Dodge, *Code/Space...*
[309] R. Kitchin, *The Data Revolution. Big Data, Open Data, Data Infrastuctrures & Their Con
sequences, Sage Publications, London 2014.
[310] Tamże, loc. 279 (wersja Kindle).

zostały wyodrębnione i pobrane z sumy wszelkich możliwych danych”[311]. A zatem niemal zawsze, kiedy odwołujemy się do rzeczywiście wyodrębnionych korpusów danych, mamy w istocie rzeczy na myśli „pobrane” (*capta*). To rozróżnienie wskazuje – zdaniem Kitchina – na fakt, że dane (pobrane) są w sposób nieunikniony cząstkowe oraz wybiórcze i że kryteria oraz narzędzia służące do ich wyodrębnienia, zamodelowania i przetworzenia mają znaczące konsekwencje dla wyniku dochodzenia. W przypadku terminu „cyfrowego śladu” (wybieram tę peryfrazę terminu *capta trail* z pełną świadomością jej niezupełnej przystawalności do oryginału) warto o tym rozróżnieniu pamiętać, gdyż sytuuję się ono w samym centrum nurtującego mnie zagadnienia. W centrum moich rozważań przy tej okazji znajdują się bowiem dwie rzeczy. Po pierwsze: dyskursywizacja praktyk chodzenia, które wcześniej pozostawały w sferze pozadyskursywnego afektu i doświadczenia, po drugie: fakt – wbrew popularnym przekonaniom – tylko częściowego zdeterminowania przez protokoły określające pobieranie i wymianę danych w przypadku działań przestrzennych. Innymi słowy, mój punkt nacisku pada istotnie na dane w znaczeniu *data*, nie zaś na faktycznie realizowane *capta* (bardziej więc interesuje mnie sam fakt datafikacji poruszania się niż rzeczywiste cyfrowe reprezentacje zachowań przestrzennych użytkowników geomediów). Na marginesie pojawia się inna ważna kwestia: zarówno dane, jak i pobrane mogą być rozumiane jako istotne formy reprezentacji – to jest kolejny powód, dla którego uprawiam raczej krytykę reprezentacjonizmu niż reprezentacji i nie rezygnuję z terminu, którego rezonans w humanistyce wyznacza niemal jej kanoniczny kształt. Interesuje mnie bowiem sytuacja, w której to, co do tej pory było domeną pograniczy reprezentacji (dryfy, spacery, psychogeograficzne wędrówki i wszelkie inne ucieleśnione praktyki mobilności), zyskuje swój dyskursywny kształt w postaci wspomnianego już „cyfrowego śladu”, w dodatku w sposób zautomatyzowany. „Cyfrowy cień” to oczywiście wszelkie pobrane dane, które przedstawiają i przechowują codzienne zachowania, natomiast „cyfrowe ślady” to obraz umiejscowionych, zlokalizowanych za pomocą odbiorników GPS i narzędzi służących do adnotacji i lokalizacji zdarzeń zachodzących w świecie – obie formy są oczywiście mediowane przez oprogramowanie i zachodzą w środowisku komunikacji w spektrum elektromagnetycznym, które opisałam wcześniej. Ten wątek nie jest nowy na grunc

[311] Tamże.

rozważań nad społeczeństwem kontroli w wersji wyartykułowanej prze
Deleuze'a w jego słynnym *Postscriptum o społeczeństwach kontroli*[312]
Kitchin i Dodge przywołują zresztą podobne terminy opisujące ten sta
rzeczy, zaczerpnięte z klasyki tzw. *surveillance studies*: „persony cyfr
wej" (*digital personae*)[313] czy „cyfrowych sobowtórów" (*data doubles*)[314]
O ile technologie umożliwiające tworzenie „cyfrowego cienia" są obec
nie bardzo efektywne i obejmują całą paletę urządzeń, rozwiązań pro-
gramistycznych i algorytmów (włącznie z zapisem ruchu myszki i spo-
sobu, w jaki porusza się nasz kursor na ekranie monitora), o tyle zapis
„cyfrowego śladu" jest kwestią znacznie bardziej złożoną. Lokalizacja
przeciętnego telefonu w sieci komórkowej – jeśli odbywa się za pomo-
cą nienowej metody triangulacji – nie jest zbyt precyzyjna. Do tego do
chodzą jednak strategie monitoringu dystrybuowanego pozwalające n
kreślić trajektorie na podstawie logowania w sieciach bezprzewodowy
(Wi-Fi, Bluetooth czy RFID), skanowania tablicy rejestracyjnej, moni-
toringu wizyjnego czy wreszcie śladów transakcji wykonywanych karta
mi płatniczymi czy kartami komunikacyjnymi (w rodzaju londyńskiego
Oyste ra). W dodatku bardzo rozpowszechnione systemy identyfikacji
arte na różnego rodzaju kodach (od zwykłych kodów paskowych, prze
dwu- i trójwymiarowe kody QR oraz tagi RFID i całą sieć tzw. MEMS
[*micro-electromechanical systems*], czyli czujników automatycznie rej
strujących rozmaite czynniki w rodzaju temperatury, ciśnienia, ruchu
itp.) są także związane z danymi lokalizującymi przez przypisanie do
parametrów geograficznych, takich jak długość i szerokość geograficz
na, lub administracyjnych w rodzaju kodów pocztowych czy jednostek
terytorialnych informujących o konkretnym umiejscowieniu. Trzeba

---

[312] G. Deleuze, *Postscriptum o społeczeństwach kontroli* [w:] G. Deleuze, *Negocjacje 1972
1990*, przeł. M. Herer, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we Wroc-
ławiu, Wrocław 2007.

[313] R. Clarke, *The digital persona and its application to data surveillance*, „Information So-
ciety" 1994, VI, Vol. 2, No. 10, wersja online: http://www.rogerclarke.com/DV/DigPerso-
na.html [dostęp: 15.08.2015]. Por. także rozwinięcie tej koncepcji w późniejszym tekśc
Clarke'a: R. Clarke, *Promise Unfulfilled: The Digital Persona Concept, Two Decades Lat
„Information Technology & People" 2014, VI, Vol. 2, No. 27, wersja online: http://www.
rogerclarke.com/ID/DP12.html [dostęp: 15.08.2015].

[314] D. Lyon, *Surveillance as social sorting: Computer codes and mobile bodies* [w:] D. Lyon
(red.), *Surveillance as Social Sorting: Privacy, Risk and Digital Discrimination*, Routledg
London 2003. Por. także: D. Lyon (red.), *Surveillance Studies: An Overview*, Polity Pres
Cambridge 2007.

tutaj także dodać znacznie dokładniejsze sposoby lokalizacji związane z sektorem komercyjnych usług opartych na lokalizacji (*location-based services*), dostarczających konsumentom spersonalizowanych informacji, istotnych ze względu na ich aktualną lokalizację geograficzną. Bodaj najpopularniejszą ich formą są wszelkie aplikacje rekomendacyjne w rodzaju Yelpa czy Foursquare.

Jak jednak celnie przypominają Dodge i Kitchin, przestrzeń zakodowana jest

> (…) w stanie nieustannego stawania się, wytwarzana przez indywidualne akty performatywne oraz interakcje społeczne, które są mediowane – świadomie lub nie – w relacji do wzajemnego konstytuowania przestrzeni zakodowanej (*code/space*). Jako taka przestrzeń zakodowana powinna być rozumiana i konceptualizowana jako emergentna i relacyjna, taka, którą oprogramowanie organizuje i odsłania, ale jej nie determinuje[315]

Powracamy zatem do wątków sygnalizowanych już we wcześniejszych rozdziałach. Natura przestrzeni nasyconej kodem i niejako „zszywanej" za sprawą łączności bezprzewodowej jest nieustanną grą między determinacją i strategiami pobierania danych a obszarem emergencji, przypadkowości i nieprzewidywalności, wynikających z faktu performowania tej przestrzeni przez szereg indywidualnych aktów ludzkich użytkowników oraz heterogeniczności ludzkich i pozaludzkich aktorów biorących udział w jej wytwarzaniu. Dodatkowym czynnikiem wpływającym na jej negocjowalność jest fakt, że oprogramowanie wpisuje się w szerszy kontekst, w skład którego wchodzą także nieformalne i nieoficjalne praktyki użytkowania przestrzeni. Właściwie należałoby nieco to sformułowanie odwrócić – jak pokazują znane prace M. de Certeau i H. Lefebvre'a – praktyki przestrzenne są domeną silnie nacechowaną kontyngencją, nieformalnością i nieoficjalnością kulturowo wytworzonych, ale zróżnicowanych codziennych zachowań. Jak podkreślają Kitchin i Dodge, przestrzeń zakodowana (jako szczególny „składak") nie zostaje uprzednio zaplanowana, ale raczej „ewoluuje, często *ad hoc* i w odpowiedzi na konkretne potrzeby".[316] To m.in. w tym świetle jawi się szczególna użyteczność

[315] R. Kitchin, M. Dodge, *Code/Space…*, s. 74.
[316] Tamże, s. 75.

koncepcji mediacji rozwijanej przez Kember i Żylińską (wraz z wyarty-
kułowanymi jednak przeze mnie zastrzeżeniami).

Cyfrowe obrazy na ekranach urządzeń mobilnych – mapy, aplikacje lokalizujące, obrazy sygnalizujące rodzaj i wynik przeprowadzonych in terakcji i transakcji – będą więc pełnić funkcję nie tylko przywołanych przeze mnie uprzednio „zgęszczeń" (w tym przypadku często będą to „zagęszczenia" przepływów danych, w które włączamy się świadomie i nieświadomie, przemierzając miejskie przestrzenie), ale staną się jed nocześnie formami „zagnieżdżania" nas w świecie w sensie automaty nej dyskursywizacji praktyk postrzeganych niegdyś jako czysto afek- tywne i doświadczeniowe. Jednocześnie dryf w tych warunkach traci jeden z głównych krytycznych aspektów: nie może być już uznawany za narzędzie zaburzania granic między rozrywką a pracą. Każde nasze włączenie się w obiegi danych jest bowiem dzisiaj formą niematerialn pracy[317] – nasze decyzje, wybory i jednorazowe akty performatywne wy twarzają ową zakodowaną przestrzeń właśnie dzięki temu, że są zdys- kursywizowane i mają swoje odzwierciedlenie w danych, które podleg ją dalszemu przetworzeniu (bywa także, że są wkładem w doskonalen algorytmów określających parametry owej przestrzeni). Krótko mówią dane pochodzące z miejskich mediów lokacyjnych, informujące o przy zwyczajeniach przestrzennych ich użytkowników, mają swoją cenę: st się jedną z najważniejszych form „waluty" kapitalizmu informacyjnego którą „płacimy" za pozornie darmowe usługi i aplikacje[318].

Dyskursywizacja działań przestrzennych

Choć Lefebvre, analizując społeczne mechanizmy wytwarzania przestr ni, nie mógł znać zrębów współczesnych geomediów, to jego słowa br dzisiaj nadzwyczaj adekwatnie: „nie doceniać, ignorować, pomniejsza

---

[317] Wyjaśniają to zwłaszcza opracowania objaśniające naturę tzw. *digital labor* i jej związ- ku z kapitalizmem informacyjnym; por.: T. Terranova, *Network Cultures...*, T. Scholz (red.), *Digital Labor. The Internet as Playground and Factory*, Routledge, New York 201 Ch. Fuchs, *Digital Labor and Karl Marx*, Routledge, New York 2014.

[318] Problematykę danych pochodzących z praktyk afektywnych mediów społecznościowych jako specyficznej waluty współczesnego oblicza sieci omawiają szerzej Carolin Gerlitz i Anne Helmond: *The Like Economy: Social Buttons and the Data-Intensive Web*, „New Media & Society" 2013, 15 (8).

znaczenie przestrzeni – oznacza przyczynić się do przecenienia tekstó
tego, co zapisane oraz systemów zapisu, podobnie jak tego, co pisane
i czytane – aż do przypisania im monopolu na inteligibilność”[319]. Jeśli
przyjrzeć się temu, jak olbrzymiego znaczenia w odniesieniu do medió
lokalizacji nabierają współcześnie kwestie związane z analizą tzw. *big data* i jak stopniowo dane oraz metody ich wizualizacji zaczynają peł-
nić funkcję najistotniejszego mechanizmu współczesnych metod pro-
dukcji wiedzy o świecie (podlegając jednocześnie radykalnemu utowa-
rowieniu w ramach marketingu opartego na technikach przetwarzania
danych), to w świetle tych słów proces faworyzowania i fetyszyzowani
systemów znakowych nabiera symptomu stałego rysu charakteryzują-
cego kapitalizm niemal od momentu jego narodzin i aktualnego także
w jego najnowszej odsłonie, określanej mianem kapitalizmu informa-
cyjnego. Lefebvre, kreśląc rys historyczny od starożytności do czasów
nowoczesnego kapitalizmu, wielokrotnie wskazuje na związki między
logiką skrywającą się za produkcją i cyrkulacją znaków (czyli tego, co
widzialne i jednocześnie intelligibilne) a wyłanianiem się przestrzeni
abstrakcyjnej – parcjalizującej, ale także homogenizującej i stanowiąc
niemal synonim, jak to określa jego marksistowski słownik, fetyszyzm
towarowego nowoczesności. Sądzę, że wciąż warto sięgać do tej propo
zycji, choć obserwacja współczesnej kultury mediów każe także wskaz
na istotne różnice. Jedna z nich polega właśnie na wytwarzaniu prze-
strzeni, co można rozumieć na kilku co najmniej poziomach: nie tylko
w sferze społecznych procesów (co od niemal pół wieku jest przedmio
tem analiz w obrębie geografii humanistycznej), ale również w obsza-
rze działania reżimów nowoczesnego kapitalizmu, który współcześnie
wprowadza raczej hiperłączliwość, maksymalizację przepływów i ela-
styczność niż – jak to widział Lefebvre w kontekście lat sześćdziesiąty
i siedemdziesiątych – podziały i rygorystyczną stratyfikację.

Propozycja Lefebvre’a jest oczywiście ugruntowana w jego polityczn
afiliacjach i obejmuje znacznie szerszy zestaw zagadnień niż ten, któr
interesuje mnie przy okazji datafikacji zwyczajnych praktyk codzienno
ści i fetyszyzacji wizualizacji tego rodzaju danych: form przemieszcza-
nia się wzbogaconych o urządzenia, oprogramowanie i usługi zdolne
do automatycznego lokalizowania użytkowników generujących cyfrow
cienie i cyfrowe ślady. Sam fakt swoistej translacji czy też reprezentac

[319] H. Lefebvre, *The Production of...*, s. 62.

ucieleśnionych, często afektywnych i wyposażonych w całe zestawy z
czeń aktywności w formie pakietów danych, ilościowo parametryzują-
cych te doświadczenia, wpisuje się – jak już wspomniałam – w modus
przestrzenny, który Lefebvre nazwał mianem przestrzeni abstrakcyjne
Choć myśl francuskiego filozofa cieszy się sporym zainteresowaniem
kulturoznawców (głównie za sprawą badaczy z kręgu geografii huma-
nistycznej, m.in. Edwarda Soi czy Davida Harveya, którzy spopulary-
zowali myśl francuskiego filozofa w Stanach Zjednoczonych i pośred-
nio przyczynili się do jego renesansu we Francji, zwłaszcza od czasu
ukazania się anglojęzycznego przekładu *Production de l'espace* w 199
roku), to stosunkowo często pojawia się przywołana w wersji uprosz-
czonej, pozbawionej wysoce zniuansowanej natury jego trójelemento-
wej dialektyki. Trudno się temu dziwić, gdyż w swojej bodaj najważnie
szej książce autor pozostawia wiele inicjatywy czytelnikom, a główne
pojęcia są wyłożone często bardziej *implicite* niż *explicite*. Nie inaczej
jest z serią jego słynnych triad, tj. wzajemnie warunkującym się ukła-
dem: praktyka przestrzenna (*spatial practice*) – reprezentacje prze-
strzeni (*representations of space*) – przestrzenie reprezentowane (*rep
sentational spaces*) oraz odpowiadającym mu: przestrzeń postrzegana
(*per ceived*) – konceptualna (*conceived*) – przeżywana (*lived*). Często
przywoływana dla opisu przemian miejskiej przestrzeni, stosunkowo
rzadko jednak bywa przedmiotem wnikliwej analizy. Problem kryje się
zarówno w pewnej zawiłości stylu francuskiego erudyty, chętnie nawia
zującego do francuskiej antropologii, filozofii i teorii kultury oraz myśli
Nietzschego i Hegla, jak i w jego dynamicznym rozumieniu propono-
wanych pojęć. Nie miejsce tu na całościowe przedstawienie koncepcji
Lefebvre'a, muszę jednak wspomnieć o tym, że owe triady nie stanow
kategoryzacji ani typologii wyraźnie delimitującej trzy rodzaje – czy ra
czej modusy – przestrzeni. Lefebvre prezentuje koncepcję, która miała
być krytyką (wyrażaną także *expressis verbis*) dualistycznej dialektyk
strukturalistycznej o inspiracjach heglowskich (najpełniej ucieleśnione
przez Louisa Althussera). Nie są to właściwie także „rodzaje" ani „typy
i na pewno nie „modele" – już raczej tendencje, impulsy czy momenty
Mówiąc krótko, ponownie mamy do czynienia ze zjawiskami o charak-
terze procesualnym, nie zaś ze statycznymi kategoriami porządkujący
Lefebvre'owskie reprezentacje przestrzeni (*representations of space*) mo
na określić mianem konceptualizacji będącej udziałem przede wszyst-
kim ekspertów i technokratów (urbanistów, architektów, planistów,

deweloperów i geografów). Składają się na nie kody wtajemniczonych paradygmaty oparte na procedurach generalizacji, na abstrakcyjnych pojęciach. Jest to także domena przestrzeni konceptualnej, stworzone za pomocą dociekań spekulatywnych (*conceived*), przez jej system re prezentacji „przeziera zazwyczaj ideologia, władza i wiedza”[320]. To sfe ra kapitału, państwa i grup dominujących, co znajduje swoją zobiekty wizowaną reprezentację w oficjalnej substancji miejskiej: budynkach, instytucjach i pomnikach. Przestrzeniami reprezentacji (*representatio nal spaces*) są z kolei obszary codziennego doświadczenia, przestrzeń przeżywana, nacechowana symboliką i formami reprezentacji zakorzenionymi w przeżyciu mieszkańców, współtworzona także przez artystów i pisarzy (wart odnotowania wydaje się fakt, że tłumacz anglojęzycznego wydania *The Production of Space*, Donald Nicholson-Smith wybiera przy tej okazji określenia *users*, czyli użytkownicy przestrzeni). Co ciekawe, według Lefebvre’a te znaki „nakładają się na przestrz fizyczną, czyniąc z jej obiektów użytek symboliczny. A zatem można po wiedzieć, że przestrzenie reprezentacji – choć nie bez wyjątków – dążą do mniej czy bardziej koherentnych symboli i znaków o charakterze niewerbalnym”[321]. To będą ulubione bary, kawiarnie, kościoły czy place, podwórza, domostwa i miejsca zamieszkania. Można określić ją jak przestrzeń postrzeżeniową (*perceived space*). Na marginesie – koncep cja Lefebvre’a daje się odczytać jako opis przestrzeni rozszerzonej czy augmentowanej *avant la lettre*, zanim pojawiły się jej ujęcia zdominowane przez myślenie w kategoriach technologicznych, ugruntowane w sieciowości czy cyfrowości. Sferę praktyk przestrzennych (*spatial pr ctice*) zaś – będącą domeną w pewnym sensie skrytą, możliwą do odkrycia dzięki obserwacji i dekodowaniu przestrzeni postrzeżeniowej, z którą ma silny związek – można odnaleźć, przyglądając się „drogom i sieciom, wzorcom i relacjom, które łączą miejsca i ludzi, obrazy i rzeczywistość, pracę i wypoczynek”[322]. W ujęciu Lefebvre’a ta sfera mediuje między pozostałymi dwiema: konceptualną i postrzeżeniową. Jak jednak nieustannie podkreśla francuski filozof, przestrzeń jest domena ruchu i dynamiki, nakładania się i refrakcji, a trzy opisane modusy nie

[320] A. Merrifield, *Henri Lefebvre. A Critical Introduction*, Routledge, New York–London 2006, s. 109.

[321] H. Lefebvre, *The Production of…*, s. 39.

[322] A. Merrifield, *Henri…*, s. 110.

są od siebie rozłączne. Opisując przestrzeń społeczną, Lefebvre uprze
dza: „Wszystkie te przestrzenie są przemierzane przez niezliczoną ilos
prądów. Niezwykła złożoność przestrzeni społecznej powinna być już
oczywista: obejmuje indywidualne fenomeny i partykularności, częś-
ciowo tylko stałe punkty, ruchy, przepływy i fale – niektóre wzajemnie
się przenikają, inne pozostają w konflikcie"[323]. W istocie mówimy nie
o jednolitej przestrzeni społecznej, a zawsze o amalgamacie. Jeśli roz-
patrywać je w oderwaniu od siebie – uprzedza Lefebvre – stają się tyl-
ko abstrakcjami; mającymi moc konkretu – dodaje jednak zaraz – gdyż
nawet pozostając poza świadomymi konceptualizacjami, w istocie mo
dyfikują naszą przestrzeń społeczną, często w nieoczekiwany sposób.
Wprowadzam to konieczne zastrzeżenie, gdyż koncentrując się tutaj n
przestrzeni abstrakcyjnej, pamiętam, rzecz jasna, o wspomnianej spe-
cyfice bardzo skomplikowanych, wewnętrznie dynamicznych i różno-
rodnych złożeń. Pozostawię także, paradoksalnie, nieco na boku – co
jest wątkiem interesującym samym w sobie – związek kształtowania s
porządków przestrzennych z porządkami reprezentacji (szczególnie in
teresujący jest wywód Lefebvre'a o kształtowaniu perspektywy i prze-
strzeni Toskanii).

Jednak jednym z najciekawszych wątków *Production of Space* – nie
zawsze w pełni dostrzeganym przez badaczy skoncentrowanych głów-
nie na słynnej triadzie – jest kapitalistyczna redukcja przestrzeni spo-
łecznej i przeżywanej do mentalnych, abstrakcyjnych modeli. W sa-
mym jej sercu tkwi „strategia stabilizacji wiedzy w dyskursie"[324], czyli
oznacza predylekcję do uwzględniania wypowiedzi zapisanych za po-
mocą zestawu znaków języka werbalnego (czy szerzej – jakiegokol-
wiek systemu semiotycznego, włącznie z wizualnością). Idee Lefebvre
współbrzmią tutaj z podejściem de Certeau, który zresztą przywołu-
je tego pierwszego jako badacza codzienności, wskazującego na nie-
bezpieczeństwo dyskursywizacji tego, co kryje się w sferze praktyk
i działania (a raczej na pewne pułapki towarzyszące temu procesowi).
W wielu momentach Lefebvre uczula na to, że predylekcja do zrówny-
wania zapisu znakowego z intelligibilnością pozostawia na marginesie
elementy praktyk rozgrywające się poza sferą komunikacji – związa-
ne z afektem, cielesnością czy wreszcie pograniczami pozostającymi

---

[323] H. Lefebvre, *The Production of...*, s. 88.
[324] Tamże, s. 62.

poza samą możliwością komunikacji. W ten sposób komunikacja, informacja i wiedza zostają zrównane z sobą, a praktyka społeczna zostaje utożsamiona ze słowem (pisanym lub mówionym), wytwarzając złudzenie przejrzystości przestrzeni:

> Akt pisania ma sugerować – poza swoimi bezpośrednimi efektami – dyscyplinę, która ułatwia ujęcie „przedmiotu" przez piszący i mówiący „podmiot". W każdym przypadku bierze się mówione i pisane słowo za praktykę społeczną (…). W ten sposób komunikacja wprowadza to, co nie jest komunikowane, w obszar komunikowanego – niekomunikowalne przestaje mieć wtedy jakąkolwiek inną egzystencję niż residuum gotowego do przeszukania[325].

Dzieje się tak być może dlatego, że praktyka społeczna, zdaniem Lefebvre'a (podążającego tutaj śladem francuskiej teorii kultury, od Marcela Maussa do Pierre'a Bourdieu), „zakłada użycie ciała, użycie dłoni, organów zmysłowych, gestów pracy jako aktywności niezwiązanej z pracą[326]." A jednak myśl Lefebvre'a jest zbyt wyrafinowana, by padać ofiarą złudzenia o całkowitej przeddyskursywności domeny wyznaczanej przez cielesność i afekt – podobnie jak w przypadku trzech modusów przestrzennych, także i tutaj mamy do czynienia z wzajemnym współkonstytuowaniem. Geneza wytwarzania przestrzeni, jaką rysuje Lefebvre, jest wyznaczana przez jedną z zasadniczych osi: przekształcanie przestrzeni naturalnej w abstrakcyjną, które zachodzi wraz z tym, jak miasto staje się głównym *locus* kapitalistycznej akumulacji sobów. Przestrzeń abstrakcyjna „funkcjonuje »obiektowo« jako zestaw rzeczy/znaków i ich formalnych relacji: szkła i kamienia, betonu i stali, kątów i krzywizn, wypełnienia i pustki. Formalna i ilościowa, wymazuje dystynkcje, w takim samym stopniu te, których źródłem jest natura i czas historyczny, jak i te, które wyłaniają się z cielesności (wiek, płeć, przynależność etniczna)[327]". Podstawową warstwą tego procesu jest wiedza jako narzędzie władzy – tutaj wnioski Lefebvre'a współbrzmią ze znanymi koncepcjami Foucaulta – a zatem także zdolność wypowiadania; zdolność, która w prezentowanym rysie historycznym ma działanie o charakterze kolonizacyjnym: sprawia, że domena afekt

[325] Tamże, s. 28.
[326] Tamże, s. 40.
[327] Tamże, s. 49.

i praktyk – o ile nie znajduje wyrazu w dyskursie – nabiera cech negatywnych i zostaje relegowana do kategorii „nieświadomości".

Nietrudno się zatem domyślić, że logikę działania mediów lokacyjnych – reprezentujących przemieszczanie się użytkowników przestrze (w połączeniu z aplikacjami kontekstowymi lub np. ubraniami wyposażonymi w technologię komputerową) w postaci ciągów danych i w cza sie realnym, czyli szeregu symboli – można uznać za kontynuację procesów, które Lefebvre widział jako podstawy współczesnej miejskości. Mamy bowiem do czynienia z dyskursywizacją obszarów i zachowań, które wcześniej pozostawały domeną „niekomunikowalnego" i „niedys kursywnego", o ile nie zyskiwały sobie reprezentacji *post factum* w po staci zapisu odtwarzającego doświadczenie. Dobrej ilustracji tego procesu dostarcza projekt *Bio Mapping* Christiana Nolda[328], będący seria działań zrealizowanych m.in. w Londynie i okolicach, San Francisco i Paryżu, w trakcie których powstawały swoiste emocjonalne i/lub sensoryczne mapy miast bądź ich dzielnic. Uczestnicy spacerowali ulicami określonej dzielnicy miasta wyposażeni w specjalnie do tego celu skonstruowane przez artystę urządzenie z biometrycznymi sensorami Galvanic Skin Response, oraz nawigację GPS. Galvanic Skin Response opiera się na podobnej zasadzie działania jak wykrywacz kłamstw, czyli rejestruje zmiany temperatury i pot na powierzchni dłoni użytkownika; nadajnik GPS pozwala zaś na dokładną lokalizację miejsc, w których te zmiany zostały zarejestrowane. Pocenie dłoni jest sygnałem silnego impulsu emocjonalnego, a zebrane dane są prezentowane w formie graficznej w Google Earth[329], w postaci np. trójwymiarowego grafu opisanego na mapie. W ten sposób miejska wędrówka przybiera formę wizualną, której kształt informuje o miejscach silnego pobudzenia emocjonalnego uczestników projektu (w przypadku projektu z Greenwich im wyższy słupek, tym natężenie emocji większe). Uczestnicy mieli później możliwość dodatkowego wprowadzenia informacji na temat bodźców, które spowodowały emocjonalne zaangażowanie. W ten sposób właśnie zachodzi to, co nazwałam dyskursywizacją codziennych praktyk – pejzaże emocjonalne towarzyszące

---

[328] Więcej uwagi poświęciłam temu projektowi w innym miejscu; por.: A. Nacher, *Bio Mapping...*

[329] Spacer Davida Smitha, opisany w „The Guardian": http://technology.guardian.co.uk/news/story/0,,1754838,00.html, można „ściągnąć" w postaci „warstwy" Google Earth.

przemierzaniu ulic miasta zyskują natychmiastową, prowadzoną w cza
sie realnym, reprezentację w postaci szeregu danych przypisanych au
tomatycznie do określonej lokalizacji za sprawą GPS. Na marginesie
dodam, że sam Ch. Nold wspomina w jednym z wywiadów inspira-
cję sytuacjo nistycznym dryfem, ale mówi także o tym, że jego projekt
spotkał się z ogromnym zainteresowaniem różnych sektorów biznesu.
Artysta otrzymywał propozycje dotyczące możliwego komercyjnego
wykorzystania projektu: począwszy od agentów nieruchomości w Ka-
lifornii (informacja o emocjach towarzyszących poszczególnym lokali-
zacjom może mieć przełożenie na strategie marketingowe) oraz agen
reklamowych, dla których otwiera się możliwość konstruowania całych
kampanii reklamowych opartych na emocjonalnych portretach miast,
a skończywszy na przedstawicielach przemysłu samochodowego, dla
których informacje o miejscach szczególnie silnego natężenia stresu
mogą mieć zasadnicze znaczenie.

W istocie dzisiejsze praktyki profilowania konsumentów wykorzystu-
ją intensywnie procedury eksploracji danych, zwłaszcza że umożliwia
to olbrzymia ilość danych pobierana, gromadzona i przetwarzana przy
okazji każdych zakupów, za które płacimy przy pomocy płatności elek
tronicznej. Eksploracja takich zestawów danych, odkrywanie istotnych
wzorców i tworzenie na ich podstawie ściśle spersonalizowanych ofert
marketingowych stały się znaczącym rynkiem usług biznesowych. Ska
zjawiska obrazują choćby podstawowe dane liczbowe: np. David M. Be
ry szacuje, że co godzinę Walmart, jedna z największych amerykański
sieci sprzedaży, rejestruje ponad milion transakcji, co oznacza 2,5 pet
bajta danych, co z kolei stanowi równowartość zawartości amerykań-
skiej Biblioteki Kongresu pomnożoną ponad 167 razy[330]. Dane bran-
żowe mówią o 100 petabajtach danych dziennie przetwarzanych prze
Google w 2014 roku – co stanowi ponad pięciokrotny wzrost od roku
2009[331]. Rzecz jasna, zagadnienie roli danych cyfrowych (zwłaszcza cały
nowy dział badań grupujący się pod szyldem *big data*[332]) wymaga
dalszego

---

[330] D.M. Berry, *The Philosophy of Software. Code and Mediation in the Digital Age*, Palgrav
Macmillan, New York 2011.

[331] *Follow the data. A data driven blog*, https://followthedata.wordpress.com/2014/06/24/
data-size-estimates/ [dostęp: 20.09.2015].

[332] Definiowany często nie tylko jako olbrzymia ilość danych, niemożliwa do przetworze-
nia w sposób inny niż automatyczny, ale określany także za pomocą takich czynników
jak różnorodność danych oraz szybkość ich generowania. Por.: I. Horvath, *Beyond ad-*

ich eksploracji wykracza poza bezpośredni temat moich rozważań, ale wiąże się w pewnym stopniu ze zjawiskiem, które określiłam mianem dyskursywizacji praktyk przestrzennych. Otóż obecnie olbrzymim zainteresowaniem cieszą się zwłaszcza dane lokacyjne, określane mianem *spatial big data*. Zapewne nic w tym dziwnego, jeśli tylko w 2014 roku użytkownicy zakupili 1,3 miliarda smart fonów wyposażonych w aplikacje lokalizujące i kontekstowe[332]. Wzorce, jakie wyłaniają się z analizy masywnych zbiorów danych, łączące zachowania użytkowników z ich trajektoriami i praktykami przestrzennymi, są poszukiwane nie tylko przez przemysł reklamowy, ale także przez architektów, urbanistów, deweloperów, agencje zarządzające miastem, agencje bezpieczeństwa narodowego czy wreszcie polityków. Stanowią także dzisiaj podstawę całej nowej formuły życia miejskiego, jaką stają się tzw. inteligentne miasta (*smart cities*). Jak wskazują Craig M. Dalton i Jim Thatcher, takie podejście ma swoje początki w geodemografii, czyli analizie wzorców konsumpcyjnych pozostających w relacji do konkretnych lokalizacji (np. dzielnic miasta). Celem takich działań może być np. określenie najlepszej lokalizacji dla otwarcia sklepu określonej branży albo przygotowanie geograficznie zorientowanych ofert kredytowych[333]. Geodemografia rozwijała się równolegle do przemian w obszarze kartografii związanej m.in. z możliwościami geograficznych systemów informacyjnych (GIS), wzmocnionych zwłaszcza technologiami cyfrowymi i sieciowymi. To zagadnienie będzie przedmiotem kolejnego rozdziału, gdzie dokładniej przyjrzę się morfologii szczególnego typu obrazów, jakim są obecnie mapy. Chciałbym jednak wspomnieć o jednej, istotnej z punktu widzenia dyskursywizacji praktyk przestrzennych, rzeczy. C.M. Dalton i J. Thatcher podkreś lają, że choć geodemografię i analizy z obszaru *big data mining* ł

---

vanced mechatronics: New design challenges of social-cyber systems (Draft paper) [w *ceedings of the ACM Workshop on Mechatronic Design*, Linz 2012. Por. także nabierający coraz istotniejszego znaczenia nurt prac krytycznych wobec popularnych narracji wokół analityki danych: D. Boyd, K. Crawford, *Critical questions for big data. Information*, „Communication & Society" 2012, 15 (5); C. Dalton, J. Thatcher, *What does a critical data studies look like, and why do we care? Seven points for a critical approach to data'*, „Society and Space" 2014.

[333] C.M. Dalton, J. Thatcher, *Inflated granularity: Spatial 'Big Data' and geodemographics*, „Big Data & Society" 2015, VI–XII, 1–15.

[334] R. Kitchin, M. Dodge, *Code/Space...* Por. także: M. Andrejevic, *iSpy: Surveillance and Power in the Interactive Era*, University of Kansas, Lawrence 2007; D. Lyon (red.), *Surveillance Studies...*

podobne podejście – kwantyfikacja relacji społecznych – to jest jednak także istotna różnica. O ile punktem wyjścia i podstawą geodemografii są jednostki geograficzne z zamieszkującymi je grupami społecznymi (postrzeganymi zazwyczaj jako jednolite), o tyle dla podejścia z zakresu *big data* ważniejsze stają się indywidualne wzorce zachowań. W świetle zaproponowanych rozważań nie chodzi tylko o kwantyfikację praktyk społecznych – jej warunkiem wstępnym jest bowiem opisana przeze mnie dyskursywizacja, czyli nadawanie intelligibilnego i czytelnego kształtu działaniom, które w innych warunkach pozostawałyby niemal niedostrzegalne i „niekomunikowalne" w czasie, kiedy zachodzą.

Dokładniejsze przyjrzenie się genealogii sztuki mediów lokacyjnych, ze szczególnym uwzględnieniem praktyki spaceru, ujawnia zatem ciekawe relacje z działaniami w obszarze sytuacjonizmu z jednej strony, a land artu – z drugiej. Gra zerwań i ciągłości, o której wspominałam na wstępie, kształtuje się w taki sposób, że na pierwszy plan wysuwają się dwie prawidłowości – zapoczątkowane przez projekty sztuki ziemi sieciowe, postwizualne i postmedialne rozumienie dzieła sztuki jest kontynuowane w ramach sztuki mediów lokacyjnych, ujmowanej właśnie w takich kategoriach, jako strategie usieciowienia[335]. Działania Fulton-a, Longa i Smithsona – choć różniące się między sobą co do strategii artystycznych – wpisywały się zresztą w pewną tendencję czasu. Mniej więcej w tym samym okresie możemy ulokować wczesne postaci sztuki sieciowej, np. mail art czy nietypowe projekty wydawnicze, z jakich słynęli twórcy związani z ruchem Fluxus. Warto pamiętać, że jednym z pierwszych zastosowań terminu „sieć" na gruncie praktyk artystycznych było wszak sformułowanie *eternal network* autorstwa Roberta Filliou, za pomocą którego opisywał m.in. projekt wydawniczy FILE z 1973 roku jako przejściową i wewnętrznie zmienną konfigurację artystów i poetów (z takich „wiecznych sieci" wyewoluują później m.in. projekty mailartowe[336]). Znaczej natomiast jest z krytycznym potencjałem sytuacjonistycznego dryfu, który – wobec datafikacji praktyk przestrzennych i związanej z nią dyskursywizacji działania – został mocno ograniczony. To nie oznacza, że projekty w obszarze sztuki mediów lokacyjnych zostały pozbawione pierwiastka krytycznego, wręcz przeciwnie, jak pokazuje to wspomniane w poprzednim rozdziale zastosowani

---

[335] Por.: R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*

[336] C.J. Saper, *Networked Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2001.

terminu „media dyslokacyjne” – artyści przenoszą jednak tę krytykę n
inny grunt. Projekty takie jak *Transborder Immigrant Tool* Ricarda Do-
mingueza i Electronic Disturbance Theater, *Drift* Teri Rueb czy *Border*
Bumping Juliana Olivera (aplikacja mobilna rejestruje wszelkie nieścis-
łości, jakie zachodzą podczas przekraczania granic, a więc „przełącza-
nia się” między obszarami będącymi w gestii operatorów telekomuni-
kacyjnych, i dostosowuje mapę administracyjną do obrazu, jaki wyłani
się z przesłanych danych) zwracają uwagę przede wszystkim na ambi-
walentną materialność sieci oraz infrastruktury, ujawniając jednocześ-
nie wpisane w nią polityki i strategie zarządzania. W tym sensie obraz
będące składnikiem owych dzieł (najczęściej przybierające formę map
mają charakter performatywny, wykonują pracę odsłaniania ukrytych
sposobów funkcjonowania sieci komunikacyjnych. Warto zatem poświ
cić nieco więcej uwagi zasadniczemu środowisku obrazowania mediów
lokacyjnych, czyli nowemu obliczu mapowania, nazywanemu mapami
2.0 lub neokartografią.

ROZDZIAŁ PIĄTY

Wyobraźnia kartograficzna – ku obrazom procesualnym (mapowanie partycypacyjne i neogeografia)

Sama próba opisu środowiska obrazowego mediów lokacyjnych nastre
cza nie lada trudności – chodzi nie tylko o skalę przedsięwzięcia, ale t
o konieczną przy tej okazji interdyscyplinarność odpowiadającą transw
salności opisywanego fenomenu. Dla niektórych mapowanie – nie tyl-
ko w sensie geograficznym[337] – urasta wręcz do rangi jednego z naczel-
nych języków konceptualnych epoki, w której niemal wszystko zostało
zrekonfigurowane przez pryzmat pojęcia sieci. Elżbieta Rybicka w swo
książce o przestrzeni i miejscu w praktykach i teoriach literatury celni
pisze, że mapa stała się „jedną z kluczowych metafor epistemologiczn
i ontologicznych w dyskursie filozoficznym, postkolonialnym, historycz
nym, literaturoznawczym[338] – do”czego należałoby dodać dyskurs kulturo-
znawczy (np. współczesnych badań nad kulturą miejską), estetyczny,

[337] Warto tutaj wspomnieć, że „mapowanie” ma także związek z aktywnością mentalną: o mapowaniu kognitywnym pisał m.in. Fredric Jameson, zainspirowany wprowadzeniem tego terminu przez Kevina Lyncha w jego książce *Image and the City*. Por.: K. Lynch, *Obraz miasta*, Wydawnictwo Archivolta, Kraków 2011; F. Jameson, *Cognitive Mapping* [w:] C. Nelson, L. Grossberg (red.), *Marxism and the Interpretation of Culture*, University of Illinois Press, Chicago 1990; tegoż, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. M. Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011. Do koncepcji Jamesona sięgają Wiktor Marzec i Agata Zysiak, interpretując w tej ramie media geolokalizacyjne; por.: W. Marzec, A. Zysiak, *Powiedz mi, gdzie jestem. Media geolokalizacyjne jako surogat mapowania poznawczego*, „Kultura Popularna” 2010, nr 3–4 (29–30).

[338] E. Rybicka, *Geopoetyka...*, s. 142.

społeczny… Jest zatem mapa „pojęciem wędrownym, które cyrkuluje pomiędzy dyscyplinami naukowymi (kartografią geograficzną, historią historią sztuki, psychologią i socjologią) i praktykami artystycznymi”[339]. Wydaje się, że istotnie kategoria mapy spełnia warunki, jakie wyznacz teoretyzowaniu Mieke Bal, która – według autorów wstępu do polskieg przekładu jednej z jej najbardziej doniosłych książek – uważa, że „pojęcia wędrują – pomiędzy dyscyplinami, indywidualnymi uczonymi, między okresami historycznymi, a także między geograficznie usytuowan społecznościami akademickimi”[340]. Dalej polscy kulturoznawcy dodają: „W rezultacie pojęcia – podobnie jak teorie dla Saida – nigdy nie są jed znaczne i kanonicznie rozumiane, ale zawsze płynne w swoich znacze niach, a ich wartość i bogactwo sensów różnią się niekiedy znacząco”[341]. I rzeczywiście – obfitość sensów, w jakie wyposażone są dzisiaj prakty kartograficzne, może przyprawić o zawrót głowy, także dlatego, że wr z krystalizowaniem się geomediów wszyscy stajemy się po trochu akty nymi kartografami. Można zapewne mówić o czasach, w których jedny z dominujących typów wyobraźni byłaby wyobraźnia kartograficzna. P sługując się tym pojęciem, ponownie odwołuję się do takiego rozumie nia wyobraźni, które widzi w niej narzędzie społecznego kształtowania rzeczywistości, nie zaś domenę ucieczki w świat fantazji.

W tych warunkach jednak mapa to coś więcej niż koncept, a mapowa nie staje się nie tylko „sposobem nadawania sensu”[342], ale także prak- tyką znacznie bardziej zaawansowanej transwersalności, przekraczają cej podział ustanawiający radykalnie odmienne porządki ontologiczne fizyczności i cyfrowości. Mapowanie w dzisiejszych warunkach może by bowiem uznane za „spoiwo łączące namacalny świat budynków, miast i krajobrazów z nieuchwytnym światem sieci społecznych i komunikacji elektronicznej”[343]. W przypadku cyberkartografii mowa o amalgamacie zawierającym (w różnych proporcjach) obrazowanie satelitarne i GPS, modelowanie 3-D, systemy informacji geograficznej (i ogólnie rzecz biorąc – inne formy wizualizacji danych) oraz animację. Do tego

---

339 Tamże.

340 W. Burszta, A. Zeidler-Janiszewska, *Poza akademickimi podziałami. Wędrowanie z Mieke Bal* [w:] M. Bal, *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych*, przeł. M. Bucholc, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012, s. 19.

341 Tamże.

342 J. Abrams, P. Hall, *Where/abouts* [w:] tychże (red.), *Else/Where: Mapping…*, s. 12.

343 Tamże.

dochodzi interaktywna i partycypacyjna natura mapowania 2.0 (tak bywają określane sieciowe formy kartografii[344]), graficzne podglebie w postaci form łączności bezprzewodowej, a także przedmioty wyposażone w zdolności komunikacyjne, analizowane w poprzednich rozdziałach. Nie można przy tym zapominać o specyficznej, rozproszonej ekologii dystrybuowanej komputacji ucieleśnionej w mediach mobilnych[345]. Nie bez znaczenia są poza tym zarówno wspomniane przemiany samej kartografii jako praktyki, jak i zachodzące paralelnie rekonfiguracje budowanej wokół niej teorii, przybierającej miano neokartografii czy neogeografii[346]. Nie można także abstrahować od uwarunkowań kapitalizmu informacyjnego – wraz z komercjalizacją zarządzania danymi i tendencją do parcjalizacji internetu na korporacyjnie definiowane „terytoria" stanowiące domknięte systemy („terytorium Google", „terytorium Apple"). Stawką staje się w tym układzie, jak już wspomniałam, możliwość eksploracji olbrzymiej ilości danych, co dzisiaj często decyduje o rynkowym potencjale firm i możliwościach biznesowych. Wyczerpujący opis tego środowiska sieciowego byłby zatem tematem na oddzielne opracowanie. Podobnie zresztą jak opis obrazów cyberkartograficznych w kategoriach ich ambiwalentnej ontologii.

Dość wspomnieć, że jest ona efektem co najmniej kilku poziomów translacji będących fuzją technik reprezentacji (fotografia satelitarna) oraz symulacji (jak w przypadku systemów informacji geograficznej – generowania cyfrowych modeli 2D i 3D na podstawie danych różnego typu). Nawet fotografia satelitarna coraz częściej będzie równie wątpliwą z punktu widzenia mimetycznego reprezentacjonizmu techniką obrazowania: zwłaszcza od czasu, kiedy satelity zostały wyposażone w urządzenia umożliwiające widzenie nocne oraz penetracje

---

[344] Por.: G. Gartner, *Web mapping 2.0* [w:] R. Kitchin, Ch. Perkins, M. Dodge (red.), *Rethinking Maps*; E. Gordon, A. de Souza e Silva, *Net Locality. Why Location Matters in a Networked World*, Wiley Blackwell, London 2011.

[345] Temu ostatniemu zagadnieniu, mocno związanemu ze współczesnymi przemianami ma powania, poświęcam więcej uwagi w innymi miejscu. Por.: A. Nacher, *Obrazy w działaniu – mapy społecznej wyobraźni* [w:] E. Wilk, A. Nacher i in. (red.), *Więcej niż obraz*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2015.

[346] A. Turner, *Introduction to Neogeography*, O'Reilly Media 2007; A. Hudson-Smith, A. Crooks, M. Gibin, R. Milton, M. Batty, *Neogeography and Web 2.0: concept, tools and applications*, „Journal of Location Based Services" 2009, Vol. 3, No. 2; S. Rana, T. Joliveau *NeoGeography: an extension of mainstream geography for everyone made by everyone*, „Journal of Location Based Services" 2009, Vol. 3, No. 2.

pokrywy chmur (a było to jeszcze w latach siedemdziesiątych XX wieku). Google wykorzystuje zresztą także inne typy fotografii z perspektywy lotu ptaka: fotografię lotniczą, a nawet z pokładu balonu czy z latawca[347], co jest o tyle intrygujące, że w przypadku GIS dane są zresztą hybrydowe już na wejściu. Mogą to być zarówno wszelkiego typu mapy jak i dane statystyczne, dane z pomiarów geodezyjnych, ale i obserwacje terenowe – właściwie wszystko, co ma postać cyfrową. Mapa będąca wynikiem operacji na danych podlega w związku z tym opisanej przez Manovicha[348] logice nowych mediów: miejsce i mapowanie stają się właściwie kwestią zarządzania bazą danych. Logikę warstwowości, charakterystyczną dla obrazów cyfrowych, najpełniej chyba można dostrzec na przykładzie Google Earth; to, co dostrzegamy bowiem na mapie, jest wynikiem „ściągania" kolejnych warstw danych (np. aktualizowanego co trzy godziny serwisu dotyczącego pogody). Niektóre z nich można postrzegać jako specyficzną formę serwisu informacyjnego – np. z okazji Igrzysk Olimpijskich w Pekinie udostępniono warstwę z fotografiami wykonywanymi w odstępie dwóch tygodni. Rozgłosu nabrała też kwestia włączenia się firmy Google w śledzenie zachorowań grypy w 2009 roku, karierę zrobiły także obrazy z węgierskiej katastrofy ekologicznej w 2010 roku. Intrygujące w tym względzie są modele 3D lub ich imitacje z możliwością nawigacji, z jakimi mamy do czynienia w Google Earth i Google Maps (tutaj jako opcja Street View). Podstawą jest technologia znana jako Mobile Mapping, jedną z pierwszych firm rozwijających te możliwości była europejska spółka Tele Atlas[349]. Pierwsza edycja realizowanego w 1990 roku projektu opierała się na fotografii analogowej – właściwie były to kamery wideo montowane na samochodach i automatycznie filmujące otoczenie, co zaowocowało olbrzymim zasobem materiału wideo. Wobec braku rozwiązań umożliwiających zautomatyzowane przetworzenie tej olbrzymiej ilości informacji projekt zakończył się jednak klęską. Kolejna odsłona, w 2004 roku, bazowała w pełni na technologii cyfrowej: samochód był wyposażony w kilka kamer cyfrowych, GPS umożliwił

---

[347] *About Google Earth Imagery*, http://www.gearthblog.com/blog/archives/2009/03/about_google_earth_imagery_1.html [dostęp: 12.10.2010].

[348] L. Manovich, *Język...*

[349] R. van Essen, *Maps get Real: Digital Maps evolving from mathematical line graphs to virtual reality models* [w:] P. van Oosteroom i in., *Advances in 3D Geoinformation Systems*, Springer Verlag, Berlin–Heidelberg 2008.

bardzo precyzyjne (do pół metra) pozycjonowanie pojazdu. W ten sposób otrzymaliśmy trójwymiarową mapę z możliwością nawigacji, będącą obrazem hybrydowym, który organizuje dzisiaj w znaczącym stopniu naszą wspólną społeczną wyobraźnię.

Już zatem na poziomie ontologii obrazu można zobaczyć niedostatki paradygmatu reprezentacjonistycznego. W myśl tych przeobrażeń, jakim uległa mapa, „tworzenie znaczenia i proces sygnifikacji lokuje się raczej w »wielowarstwowości działań i interakcji« niż w uzupełniających wymiarach dyskursu, ideologii lub porządku symbolicznego”[350]. A zatem mamy do czynienia z kolejną – w sferze cyfrowej i sieciowej obrazowości – próbą naruszenia topologii ostrego cięcia oddzielającego formę reprezentacji od rzeczywistości, do której się ona odnosi. Wobec bogactwa treści, sensów i problemów, w które wyposażona jest dzisiaj wspomniana już wyobraźnia kartograficzna, chcę skupić się jednak na pewnym konkretnym jej aspekcie. Będę tutaj wierna wielokrotnie artykułowanej postawie zainteresowania raczej procesem ontogenezy, czyli wyłaniania się owych hybrydowych form obrazowych, nie zaś statycznie rozumianej ontologii i fenomenologii obrazu analizującej jego poszczególne warstwy. To rozróżnienie – na ontogenezę i ontologię – jest także krytyką ujęć zbyt mocno skoncentrowanych na praktykach programistycznych, z ich tendencją do dawania pierwszeństwa sztywnym i statycznym strukturom, w które ujmowana jest rzeczywistość w procesie kodowania. Innymi słowy, moja propozycja idzie nieco wbrew podejściom badania obrazowości w kategoriach wyłącznie czy prymarnie software’owych, ale jednocześnie uwzględnia uwarunkowania związane z wykorzystywanymi platformami i standardami języków programowania[351].

Mam tutaj jednak na myśli przede wszystkim konkretność form: chodzi o przykłady mapowania partycypacyjnego, realizowane za pomocą platformy Google Maps, społecznościowego narzędzia Crowdmap, popularnych aplikacji mobilnych czy innych tego typu platform

---

[350] B. Anderson, P. Harrison, *The Promise of Non-Representational Theories* [w:] tychże, *Taking Place. Non-Representational Theories and Geography*, Ashgate, Surrey–Burlington 2010, s. 2. Por. także: N. Thrift, *Non-Representational*...

[351] Mam tutaj na myśli choćby analizę, jaką proponuje David M. Berry w swojej książce *The Philosophy of...* – ten rodzaj analizy (jakkolwiek konieczny do uwzględnienia) wydaje mi się niewystarczający w próbie opisu relacji, jakie łączą cyfrowe obrazy z rzeczywistością (nawet jeśli przyjąć to rozróżnienie za czysto operacyjne).

i serwisów wykorzystujących geograficzne systemy informacji[352]. Powtórzę, że w przypadku tych form wizualnych w znacznie większym stopniu należy uwzględnić środowisko, w którym powstają. To właśnie owo środowisko ma wszak zasadnicze znaczenie dla sposobu, w jaki w zualia – w tym przypadku cyfrowe mapy – krążą, funkcjonują, znaczą i działają w świecie. Zważywszy zatem na to, jak ważny dla znaczenia tych obrazów jest sposób ich generowania i dystrybucji, proponuję me taforę formy wizualnej jako „zagnieżdżania" i rodzaju wymiany energi z otoczeniem. Jak zobaczymy w kolejnym (zamykającym już) rozdziale przybiera ona postać transdukcji opisanej przez Simondona na przykła dzie procesu krystalizacji, w którym „rozmaite rzeczywistości zostają poddane transdukcji lub mediacji"[353], a zatem połączeniu ulegają rea lia z heterogenicznych domen, niekoherentnych i wzajemnie do siebie nieprzystających (umożliwiając wyłanianie podmiotów hybrydowych, materialno-dyskursywnych). Jak pisze Mackenzie: „To, co zwykle jest postrzegane jako pojedynczy akt formowania materii, jest tylko ostat nim epizodem w serii łączących się ze sobą transformacji"[354]. Formację obrazową zobaczymy zatem tutaj jako część procesu mediacji: będzie bardziej zdarzeniem włączonym w cały szereg operacji, dzięki którym wyłania się ze środowiska, niż obiektem o jasno określonych granicach wyznaczanych przez logikę reprezentacjonizmu.

Cyfrowe obrazy jako laboratorium wiedzy

Choć piszę o „cyfrowych obrazach", to podkreślę raz jeszcze, że to wc le nie cyfrowość jest ich najważniejszą cechą – jest nią raczej fakt, że są obrazami generowanymi w mediach zsieciowanych i za ich sprawą. Z pewnością tak się dzieje w przypadku większości projektów mapo wania partycypacyjnego, będących często otwartym, wspólnotowym laboratorium wiedzy, zdolnym do społecznościowego i jednocześnie

---

[352] Więcej o mapowaniu partycypacyjnym pisałam także w innych miejscach. Por.: A. Na cher, *Rubieże kultury popularnej...*; tejże, *Geomedia jako...*; tejże, *Ku kognitywnej prze strzeni publicznej – strategie otwierania* [w:] P. Celiński (red.), *Mindware. Technologie dialogu*, Lublin 2012; tejże, *Geomedia – między...* Częściowo korzystam tutaj ze spostrz żeń poczynionych w tych wcześniejszych publikacjach.

[353] A. Mackenzie, *Transductions...*, s. 46.

[354] Tamże, s. 47.

refleksyjnego wytwarzania wiedzy. Tak jest choćby w przypadku wspo
mnianego już wcześniej projektu *Bio Mapping* Nolda (tworzenie afek-
tywnych map przestrzeni miejskiej, które są generowane z danych
biometrycznych uczestników, bezpośrednio z zapisu urządzeń pobie-
rających dane z ich ciał, ale poddanych później przez nich weryfikacji
i interpretacji) oraz innych artystycznych projektów mapowania party-
cypacyjnego. Należałoby właściwie mówić o tym, że laboratorium staj
się w świetle podobnych projektów figurą cyborgiczną w rozumieniu
Donny Haraway – materialną metaforą – w tym przypadku metaforą
pracy na rzecz zmiany społecznej. Jednym z jej kluczowych narzędzi
jest generowanie i przetwarzanie danych. Ich symptomem, narzędzien
i efektem są interaktywne mapy, często generowane w czasie realnym
których domeną jest niekoherentny i dynamiczny świat elektromag-
netycznego spektrum wspierającego operacje na danych. Mapowanie
kryzysowe i partycypacyjne będzie w tym przypadku praktyką łączą-
cą projekty artystyczne (np. te określone, jak pamiętamy, przez Mali-
nę mianem „sztuki klimatu") z formami aktywizmu będącymi reakcją
na konkretne zagrożenia.

Mieści się tutaj np. projekt Natalie Jeremijenko, *Feral Robotic Dogs*[355]
realizowany przez artystkę jako interdyscyplinarny projekt badawczy
uniwersytecie Yale od 2003 roku. Główne założenia projektu dotyczyły
stworzenia specyficznej wspólnoty wiedzy poprzez przeróbkę gotowyc
zabawek-robotów, obecnych już na rynku[356], a stanowiących niedrogi
zasób potrzebnego oprzyrządowania (w tym przypadku chodziło głów-
nie o psy-roboty z serii AIBO produkowanej przez Sony). Miały być one
przekształcone w urządzenia monitorujące rozmaite czynniki środowi-
skowe – co artystka porównała do typowego psiego zachowania, „obw
chiwania" miejsca. Ta wspólnota wiedzy miała dotyczyć zarówno prak
tyki przeróbek i udoskonalania urządzeń, jak i sposobów pozyskiwania
wiedzy na temat zagrożeń środowiskowych. Artystka ma na koncie tak
że inne projekty tego typu, choć oparte na nieco innym przekonaniu
i wykorzystujące „czujniki" o charakterze organicznym. *OneTrees* z 20
roku ucieleśnia przekonanie N. Jeremijenko, że „drzewa są najbardziej

---

[355] Strona domowa Natalie Jeremijenko, dokumentacja projektu: http://www.nyu.edu/pro-
jects/xdesign/feralrobots/projectindex.html [dostęp: 28.03.2013].

[356] M. Glassman, *Are Toxins Astir? Release the Hounds*, „The New York Times", 26.06.200
wersja online: http://www.nytimes.com/2003/06/26/technology/circuits/26dogs.html.

namacalnym z interfejsem[357]. Jeśli chodzi o informacje środowiskowe, i obejmuje akcję zasadzenia zmodyfikowanych genetycznie drzew na renie Bay Area, których zmiany dostarczają istotnych informacji o warunkach środowiska. Projektowi towarzyszy papierowa mapa, zaprojektowana jednak w specjalny sposób (we współpracy z firmą Terraswarm zainteresowaną architekturą eksperymentalną), który ma uwzględniać powiązania między rozmaitymi czynnikami (jakość gleby, stopień zanieczyszczenia itp.) a zmianami, jakim ulegają rośliny.

Innym przykładem jest projekt AIR (*Area's Immediate Reading*) kolektywu Preemptive Media: zainicjowany w 2006 roku na Manhattanie miał na celu wyposażenie uczestników projektu w mikroskopijne urządzenia monitorujące jakość powietrza (m.in. czujniki wykrywające tlenek węgla i związki siarki) oraz nadajniki GPS pokazujące stopień oddalenia od źródeł emisji[358]. Zadaniem urządzenia było uzupełnianie danych gromadzonych przez oficjalne stacje monitoringowe, które są stacjonarne i rozproszone na dużym obszarze, a więc nie dają obrazu uwzględniającego skalę pojedynczych mieszkańców miasta w ciągłym ruchu: „Nasze urządzenia AIR pokazują zmiany poziomu zanieczyszczeń w skali pojedynczych kwartałów [*block-to-block*] i w kilku - minuto wych interwałach. A zatem rejestrują one różnicę poziomu zanieczyszczeń w skali małego geograficznie obszaru, doświadczanego przez konkretną osobę w krótkim wycinku czasu"[359]. Dane zebrane przez użytkowników zaangażowanych w projekt zostały odpowiednio zwizualizowane, dając wgląd w granularność zmian powietrza Manhattanu. W 2007 roku projekt miał także swoją odsłonę w Riverside w Kalifornii oraz w Belo Horizonte w Brazylii (podczas festiwalu Arte.mov). Kolektyw mógł czerpać z doświadczeń wyniesionych przez jego współtwórczynię, Beatriz Noronhę da Costa, z jednego z jej równolegle realizowanych projektów, *Pigeon Blog*, w którym dane na temat środowiska zbierały gołębie wyposażone w odpowiednie czujniki[360].

---

[357] A. Twemlow, *Bark to Bytes* [w:] J. Abrams, P. Hall, *Else/Where…*, s. 254.

[358] Strona domowa Preemptive Media, dokumentacja projektu: http://www.pm-air.net/index.php [dostęp: 28.03.2013].

[359] Tamże.

[360] Pigeon Blog, http://www.beatrizdacosta.net/Pigeonblog/ [dostęp: 28.03.2013]. Por. także B. Da Costa, *Pigeonblog* [w:] M. Bakke (red.), *The Life of Air. Dwelling, Communicating, Manipulating*, Open Humanities Press, http://www.livingbooksaboutlife.org/books/The_Life_of_Air [dostęp: 20.04.2013].

Jak widać, są to projekty bardzo zbliżone do tego, co zaproponowali twórcy przywołanego w jednym z wcześniejszych rozdziałów projektu *Air Quality Egg*.

Specyficznym przykładem obrazu jako laboratorium wiedzy są sieci społecznościowe oparte na lokalizacji (*location-based social networks* w rodzaju aplikacji Foursquare, Swarm czy – najbardziej ze wszystkich zbliżonej do tradycyjnego systemu rekomendacji – Yelp. Jak się wydaje, projekty tego rodzaju – oparte na zautomatyzowanych wymianach danych między obiektami, sensorami i czujnikami a systemem, w którym mogą zostać poddane obróbce i często w równie zautomatyzowany sposób zwizualizowane – stanowiły nie tylko forpocztę dzisiejszego oblicza internetu rzeczy i mapowania kryzysowego. Warto tutaj przy okazji zauważyć, że powtarza się proces, który wyraźnie obserwujemy także w przypadku mediów lokacyjnych (o czym pisałam w jednym z poprzednich rozdziałów). Mianowicie interwencje artystyczne dały początek późniejszemu środowisku znormalizowanych rozwiązań programistycznych, które zaczynają po pewnym czasie przybierać postać standardowych produktów, a narzędzia wizualizacji (myślę tutaj zwłaszcza o mapach prezentujących w czasie realnym obiegi komunikacyjne) w istocie są formą „zszywania" sensorów, protokołów komunikacyjnych i poszerzonych środowisk (wirtu alnych i fizycznych, choć to rozróżnienie nie pozwala adekwatnie opisać wyłaniającej się przestrzeni hybrydowej). W ten sposób obrazy „zagnieżdżają się" w rzeczywistości, stanowiąc punkt na przecięciu strumieni danych, praktyk ludzkich użytkowników, funkcjonowania aktorów pozaludzkich i całej infrastruktury programistycznej: inter operacyjnych standardów wymiany danych, języków programowania, API (*application programming interface* – interfejsu umożliwiającego stronom trzecim tworzenie własnych aplikacji współpracujących z serwisem, platformą lub oprogramowaniem) itp. Tego rodzaju formy obrazowe jawią się przede wszystkim jako zgęszczenia intensywnych przepływów danych, wspomniane przez Kember i Żylińską „chwilowe stabilizacje świata", czasowe i kontyngentne, oparte na „ontologicznych ko alicjach", a zatem włączone w wewnętrznie zróżnicowaną, hybrydową rzeczywistość, w której to, co fizyczne, przenika się z tym, co informacyjne i semiotyczne. Z tego właśnie względu chcę teraz pokazać, dlaczego warto dokładniej zgłębić zagadnienia o charakterze pozornie czysto technicznym.

Intrygującą historię interfejsów poprzedzających bezpośrednio Google Earth nakreśliłam w innym miejscu[361]. Google w znaczący sposób przyczynił się do rozwoju oddolnych serwisów mapowych, udostępniając w 2005 roku Google Maps (niewiele osób już chyba dzisiaj pamięta, że pierwotnie aplikacja nazywała się Google Places) – interaktywne narzędzie o stosunkowo łatwej obsłudze, pozwalające na tworzenie własnych map, ale niewymagające znajomości oprogramowania GIS. Sprawą kluczową okazał się rozwój standardu KML (Keyhole Markup Language), wdrażanego przez korporację od momentu zakupienia w 2004 roku niewielkiej firmy Keyhole specjalizującej się w wizualizacji geograficznej. KML pozwala na połączenie procedur adnotacji geograficznej z zamieszczaniem na mapach dwu- i trójwymiarowych obiektów wizualnych i jest dla współczesnych platform mapowych tym, czym generalnie standard XML dla aplikacji sieciowych (pozwala na przenoszenie danych między różnymi serwisami posługującymi się tym samym standardem kodowania). Po raz pierwszy posłużono się nim przy tworzeniu aplikacji Keyhole Earth Viewer, w której można dostrzec początki obu flagowych platform firmy Google: Google Earth i Google Maps. Popularność Google Maps przyniosła niemal natychmiast znane (i dobrze opisane) przypadki hakowania platformy po to, by można było ją wykorzystać we własnych celach: kamieniami milowymi rozwoju współczesnego mapowania partycypacyjnego – zwłaszcza zaś mapowych *mash-upów* – są działania Paula Rademachera, polegające na odwróconym programowaniu (*reverse - engi neering*), które umożliwiły zamieszczenie na mapie adresów nieruchomości z Craig's List[362]. J.W. Crampton pisze o P. Rade macherze (wówczas na co dzień zajmującym się animacją w DreamWorks), że jest „być może najbardziej wpływowym kartografem XXI wieku[363]", choć zapewne jego nazwisko znane jest niewielkiemu kręgowi zainteresowanych. Mówiąc krótko, ten akt można uznać za wymyślenie mapowego *mash upu* – tym bowiem było HousingMaps

---

[361] A. Nacher, *Przestrzeń post-panoptykonu – od Digital Earth do Google Maps*, „Przegląd Kulturoznawczy" 2009, nr 1 (5).

[362] J.W. Crampton, *Mapping. A Critical Introduction to Cartography and GIS*, Wiley-Blackwell, Oxford 2010.

[363] Tamże, s. 27.

stworzone przez Rademachera jako fuzja serwisu ogłoszeń o mieszka-
niach do wynajęcia dostępnych na Craig's List i map Google. Innym, r
nie często przytaczanym przykładem pionierskiego *mashupu* mapowe
jest pomysł Adriana Holovaty'ego (dzisiaj znanego bardziej jako twórc
platformy Django): na mapę Chicago naniósł dane dotyczące przestęp
czości, co w rezultacie dało portal chicagocrime.org[364]

Te wydarzenia wpłynęły, jak się zdaje, na krok o doniosłym znacze-
niu – jeszcze tego samego roku Google zdecydował o otwarciu API. To
zaś sprawiło, że od tego momentu Google Maps stał się platformą naj
ciej i najchętniej wykorzystywaną do tworzenia sieciowych *mashupów*
Według Programmableweb.com w 2013 roku *mashupy* z Google Maps
stanowiły 38% wszystkich *mashupów* sieciowych (dla porównania *ma*
upy z Twitterem to wówczas zaledwie 12%, a z Facebookiem[365] 6%)
W 2015 roku Google Maps pozostaje na czele najpopularniejszych API
poddawanych *mashupom*. Jak jednak podkreślają Eric Gordon i Adria-
na de Souza e Silva, decyzja Google Maps o donacji standardu KML
dla Open Geospatial Consortium może być postrzegana w kategoriach
przede wszystkim strategii biznesowej, jako próba ustanowienia stan-
dardu komunikacyjnego geosieci, w którym większość usług będzie or
bitować w kosmosie Google Inc. Elementem takiej strategii były także
inne posunięcia giganta na przestrzeni ostatnich pięciu lat – wymusza
nie adresów w domenie gmail.com przy każdym korzystaniu z serwisó
Google (np. z dysku sieciowego Google Drive czy grup dyskusyjnych
googlegroups.com), wymuszanie na użytkownikach YouTube zakła-
dania profili na Google+, a później przymusowa integracja wszystkich
serwisów pod tym właśnie szyldem (m.in. albumów fotograficznych

---

[364] E. Gordon, A. de Souza e Silva, *Net Locality...*

[365] Programmableweb.com, *Top API for mashups (all time)*, http://www.programmableweb
com, stan na 25.12.2013 roku. Na marginesie – o ile podawanie tego rodzaju szczegó-
łowych danych przed 2013 rokiem było dosyć łatwe, o tyle po roku 2013, kiedy serwis
Programmableweb.com został przejęty przez Mulesoft (firmę zajmującą się integracją
oprogramowania, danych i API), stając się elementem przedsięwzięcia o charakterze c
sto biznesowym, stało się to niemożliwe, jeśli nie opłaci się pełnej wersji dostępu obej-
mującej analizę danych. David Berlind, jeden z założycieli serwisu (który powstał – co
niezwykle symptomatyczne – w 2005 roku), podkreśla, że zmiana charakteru serwisu
ma związek z komercyjnym potencjałem wiedzy i danych na temat API. Por.: D. Ber-
lind, *A Note from New Programmableweb's Editor in Chief*, 7.08.2013, http://www.pro-
grammableweb.com/news/note-programmablewebs-new-editor-chief/2013/08/07 [do-
stęp: 3.09.2015].

zamieszczonych w usłudze Picasa, przejętej w 2004 roku przez Google i ostatecznie pozbawionej odrębności; w maju 2015 Google wprowadz wreszcie serwis Google Photos, który jest właściwie dalszą Picasą[366]. Warto także tutaj pamiętać o tym, że poczynając od 2012 roku, platfo ma Google Maps wprowadziła płatne licencje dla użytkowników biznesowych szczególnie intensywnie korzystających z Google Maps API (na wet jeśli ceny zostały uznane przez dziennikarzy za bardzo przystępne kształtując się na poziomie 4 dolarów za 1000 ściągnięć; można równi skorzystać z opcji Premium za 10 tysięcy dolarów rocznie). Limit ustanowiono na 25 tysięcy ściągnięć dziennie – powyżej tego pułapu firmy lub instytucje posługujące się serwisem zostały zobowiązane do wnoszenia opłaty. W tym czasie z Google Maps korzystało 1 115 421 rozm itych firm i instytucji[367]. Niektóre z nich jednak – jak jedna z głównych sieci społecznościowych opartych na lokalizacji – Foursquare – zdecydowały wówczas o przejściu na standard Open Street Maps. Pojawiły się także głosy, że ten ruch może skłonić Apple do decyzji o rozbudowaniu własnego serwisu mapowego – co istotnie się stało i, jak wiemy zakończyło się porażką[368].

Google Maps na przestrzeni pięciu lat funkcjonowania bardzo się zmienił i próba dokładniejszego opisu tych zmian – zwłaszcza w kontekście decyzji biznesowych podejmowanych przez korporację, co jest nieodzowne w przypadku większości dzisiejszych sieciowych serwisów – wymagałaby oddzielnej książki[369]. Dokładniejszy rzut oka na

---

366 *Picture this: a fresh approach to photos*, „Google Official Blog", 28.05.2005, https://googleblog.blogspot.com/2015/05/picture-this-fresh-approach-to-photos.html [dostęp: 20.08.2015].

367 Ch. Arthur, *Google puts a lift on Free Google Maps API: over 25000 a day and you pay*, „The Guardian Technology Blog", 27.10.2011, http://www.theguardian.com/technology/blog/2011/oct/27/google-maps-api-charging [dostęp: 10.10.2015].

368 Wyjątkowo nieudana, pierwotna aplikacja mapowa firmy Apple, wprowadzona w pośpiechu we wrześniu 2012 roku, stała się bohaterem wielu radosnych żartów i doczeka się nawet czegoś w rodzaju projektu sztuki glitchu (*glitch art*). Peder Norrby, szwedzki designer, zebrał wszystkie dostrzeżone w aplikacji błędy i sporządził ich trójwymiarowe modele: https://www.flickr.com/photos/pedernorrby/albums/72157632277119513 [dostęp: 10.10.2015]. Już w grudniu tego samego roku Google Maps powrócił do aplikacji App Store, choć pierwotną aplikacją nadal pozostaje Apple Maps.

369 Niezupełnie chodzi przy tym o zwyczajną historię korporacji w rodzaju znanej książki J. Batelle opisującej początki istnienia Google. Por.: J. Battelle, *Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołali biznesową i kulturową rewolucję*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

interfejs Google Maps A.D. 2015 pokaże nam, jak wiele warstw informacyjnych mamy dzisiaj do wyboru – m.in. dotyczących natężenia ruchu drogowego, możliwości poruszania się na rowerze, zdjęć i filmów wykonanych przez użytkowników. Przykład warstwy „fotograficznej" dostarcza wymownych powodów decydujących o tym, dlaczego sama kwestia „darmowości"[370] serwisów czy otwartości API nie jest wystarczającym poziomem analizy. Z pewnością taka strategia sprzyja łatwo ści użytkowania i w tym sensie stanowiła (i stanowi) kamień milowy mapowania partycypacyjnego (Google Maps API pozwala zintegrować z mapą własne zestawy danych za pomocą zaledwie dziesięciu linijek kodu). Warto tutaj zresztą wspomnieć, że jedna z twórczyń Ushahidi i Crowdmap, aktywistka społeczna i blogerka Ory Okolloh, w 2012 roku rozpoczęła pracę jako menadżerka polityki Google w Africe[371] Jak jednak pokazuje historia serwisu Panoramio (a wcześniej Keyhole), Google najczęściej wciąga niezależne firmy w swoją orbitę po to by ostatecznie zintegrować je swoimi usługami. Panoramio powstało także w pamiętnym roku 2005 (sygnalizującym, jak pamiętamy, wprowadzenie Google Maps, ale i portalu YouTube) jako serwis, w którym internauci zamieszczali geotagowane zdjęcia – wykorzystywane następnie jako warstwa fotograficzna w serwisie Google Maps. W 2007 roku firma została przejęta przez koncern (w ciągu kilku następnych lat obaj założyciele, Joaquín Cuenca Abela i Eduardo Manchón, opuścili firmę). We wrześniu 2014 roku Evan Rapoport z firmy Google zamieścił post na forum użytkowników Panoramio informujący o tym, że od roku jego firma pracuje nad własnym serwisem fotograficznym Views, który docelowo ma zastąpić zawartość Panoramio. Jest swoją drogą intrygujące, iż post o zakończeniu współpracy został skonfigurowany w taki sposób, że nie dopuszczał komentarzy i odpowiedzi. Mimo obietnic firmy Google, że zdjęcia z Panoramio (a warto wiedzieć że to zasób niemal 80 milionów udostępnianych Google nieodpłatnie zdjęć) zostaną przeniesione do nowego serwisu, a użytkownicy platformy zyskają możliwość prezentacji swoich fotografii już pod szyldem

---

[370] „Darmowość" korzystania z usług Google musi być dzisiaj brana w cudzysłów, zważywszy na to, jak znaczącym obszarem działalności komercyjnej jest dzisiaj zarządzanie danymi pozyskanymi od użytkowników.

[371] M. Nsehe, *Africa's Most Successful Women: Ory Okolloh*, „Forbes", 1.06.2012, http://www.forbes.com/sites/mfonobongnsehe/2012/06/01/africas-most-successful-women-ory-okolloh/ [dostęp: 13.06.2015].

Google, decyzja wywołała burzę protestów. Ze szczególnie mocnym sprzeciwem spotkała się zwłaszcza decyzja Google, żeby nie kontynuować rozbudowanego forum użytkowników Panoramio. Szybko więc pojawiła się inicjatywa petycji do kierownictwa korporacji (na znanej platformie change.org), żeby zachować wspólnotę, która zdążyła się n przestrzeni kilku lat ukonstytuować wokół hiszpańskiego serwisu fotograficznego. Użytkownicy nazwali się nawet The Panoramians[372], co wskazuje na znaczący poziom autoidentyfikacji nie tyle z marką, ile ze wspólnotą innych użytkowników. Długotrwała batalia (i ponad dziesięć tysięcy podpisów pod petycją) przyniosła efekt w postaci enigmatycznego oświadczenia osoby podpisującej się jako James Therrien, że Google zdecydował o uwzględnieniu głosu społeczności i o wprowadzeniu stopniowej integracji Panoramio z Google Maps, co miałoby wymagać powrotu do procesu projektowania[373]. Innymi słowy, Google zawiesił prace nad Views w proponowanym kształcie (być może dlatego, że serwis w znaczący sposób powiązany był z Google+, o którym już wtedy było wiadomo, że jest kolejnym nieudanym – po sieci Orkut funkcjonującej w latach 2004–2014 – projektem koncernu w polu mediów społecznościowych). Na razie zatem – w 2015 roku – Panoramio zostaje w dotychczasowym kształcie. To ministudium przypadku pokazuje, do jakiego stopnia mapy stają się narzędziem bogatej komunikacji i jak złożone są procesy, które krystalizują się w sieciowych obrazach, zagnieżdżając je w rzeczywistości. W ten sposób nie tylko potwierdza się słuszność tezy Tristana Thielmanna, że „mapy stają się dominującym sposobem interakcji z siecią"[374], ale także dodatkową egzemplifikację zyskuje sobie kondycja postmedialna, tak jak rozumiał ją Guattari. Sądzę, że takie przykłady ilustrują również funkcjonalność i zasadność proponowanych przeze mnie metafor, a także sensowność rozpatrywania kategorii postmediów w potrójnej optyce (w której niestabilność fundamentu ontologicznego ma związek z aktywnością społeczną oraz z koniecznością uwzględniania cyfrowości). W ten sposób uwidaczniają się przemiany w postrzeganiu obrazu – staje się on zaczynem dyskusj

---

[372] Por. forum Panoramio na googlegroups.com: https://groups.google.com/forum/#!topic/panoramio-questions-support/1jOMbwyWli4[1-25] [dostęp: 20.08.2015].

[373] Tamże. Por. także: S. Shankland, *Google commutes death sentence for Panoramio photo site*, CNET, 3.06.2015, http://www.cnet.com/news/google-commutes-death-sentence-for-panoramio-photo-site/ [dostęp: 15.08.2015].

[374] T. Thielmann, *Locative...*, s. 7.

wspomnianym laboratorium wytwarzania wiedzy lub (jak w przypadku Panoramio) zawiązywania wspólnoty, dla której działania w domenie obrazowej i wymiana doświadczeń w tym zakresie są tylko pretekstem do głębszych więzi wspólnotowych. Do pewnego stopnia tego rodzaju procesy towarzyszą wszystkim obrazom sieciowym, ale przypadek map rzeczywiście wydaje się mieć tutaj szczególne znaczenie – nie tylko z powodów, o których pisałam na wstępie.

Między mapowaniem partycypacyjnym a mapą jako medium wypowiedzi artystycznej – kartografia krytyczna w praktyce

Podobne procesy ujawniają się w przypadku implementacji platformy Crowd map[375], należącej do bodaj najważniejszych instancji mapowania kryzysowego, aktywności, która między 2009 a 2015 rokiem urosła niemal do rangi subdziedziny akademickiej, z pewnością zaś była jedną z najbardziej dynamicznie rozwijających się form kultury partycypacji[376]. Crowd map narodził się jako element kenijskiego projektu Ushahidi, powstałego w 2007 roku na fali oporu wobec nieprawidłowości wyborczych w tym kraju[377]. Wyróżniony nagrodą Prix Ars Electronica w ramach wprowadzonej w 2010 roku przez znany festiwal w Linzu kategorii Digital Communities, serwis ulegał na przestrzeni kilku lat znaczącym modyfikacjom. Przybyło przede wszystkim nowych narzędzi,

---

375 Por.: http://crowdmap.com.

376 Tym mianem określa się oddolne, obywatelskie aktywności, w których „mapowanie w c
sie realnym" (*live mapping*) jest próbą radzenia sobie w sytuacjach kryzysowych. Por.:
P. Meier, *Proposing the Field of Crisis Mapping*, „iRevolution", 8.08.2009, http://irevolut
net/2009/08/08/proposing-crisis-mapping/ [dostęp: 10.08.2015]; J. Ziemke, *Crisis Map-
ping: The Construction of a New Interdisciplinary Field?*, „Journal of Map & Geography L
braries. Advances in Geospatial Information, Collections & Archives" 2012, Vol. 8, No. 2
S.B. Liu, J. Ziemke, *From cultures of participation to a rise of crisis mapping in a netwo
world* [w:] A. Delwiche, J. Henderson, *The Routledge Handbook of Participatory Culture*
Routledge, New York 2012. Por. także stronę domową sieci łączącej akademików i akty
stów w tym obszarze: http://crisismappers.net/ [dostęp: 2.10.2015]. Obecnie mapowan
kryzysowe bywa łączone z szeregiem innych zagadnień, także przewijających się na ka
tach tej książki: zautomatyzowanym przetwarzaniem danych opartych na sztucznej int
ligencji oraz tzw. *big data*; por.: P. Meier, *Digital Humanitarians. How Big Data Is Chang
ing the Face of Humanitarian Response*, Taylor and Francis Press, New York 2015.

377 Więcej o Ushahidi pisałam m.in. w: A. Nacher, *Rubieże kultury popularnej...*; tejże, *Ku kogo
wnej przestrzeni...*

a wśród nich właśnie narzędzie do mapowania znane jako Crowdmap
(od 2009 roku miało kilka kolejnych wersji nazywanych od nazw miejs
w Afryce czy na Karaibach). Początkowo zupełnie darmowy, obecnie o
ruje także wersje odpłatne (obsługujące zazwyczaj większą ilość dany
i różne ich rodzaje). Przez pewien czas, między 2009 a 2014 rokiem, z
spół oferował także SwiftRiver, narzędzie służące do eksploracji danyc
dostarczanych za pomocą SMS-ów i Twittera, wzbogacone o algorytm
weryfikacji źródeł informacji. Choć w grudniu 2014 roku zdecydowano
o wygaszeniu tego akurat narzędzia, to jego kod źródłowy został udos
niony za pomocą platformy Github w nadziei, że w przyszłości będzie
kontynuowany i udoskonalany przez chętnych. Crowdmap to obecnie
rozbudowany system mapowania w czasie realnym, składający się z n
rzędzi umożliwiających pobieranie danych z rozmaitych źródeł (w tym
np. ze zwykłych SMS-ów). Zespół Ushahidi od początku zwracał uwage
na lokalne, afrykańskie warunki techniczne, które znacząco różnią się
od możliwości w Europie czy Stanach Zjednoczonych[378], co ułatwiło
przetwarzanie (np. filtrowanie) i wizualizację oraz zarządzanie przepły
wem. Prócz tego platforma może być wykorzystana także jako sieciow
narzędzie pracy zespołowej, pokazujące przepływ pracy i zarządzanie
daniami. Znaczącym ułatwieniem jest także fakt, że o ile mapa tworzo
na za pomocą Ushahidi wymagała instalacji na serwerze obsługującym
PHP/MySQL (a więc dosyć zaawansowanych umiejętności), o tyle Crow
map oferuje także usługę hostowania map na serwerach, co jest znacz
nie łatwiejsze dla wielu użytkowników. Nic więc dziwnego, że Crowd -
map – uwzględniający często polowe, terenowe warunki pracy (czyli s
tuacje, w których zawodzi wielka infrastruktura komunikacyjna) – stał
się ulubionym narzędziem stosowanym w wydarzeniach kryzysowych
różnego rodzaju.

Do tych najbardziej znanych należą użycia podczas znaczących kry-
zysów: dokumentujące globalny zasięg ruchu Occupy, protesty uliczne
w Londynie, wydarzenia tzw. arabskiej wiosny w 2011 roku czy pomoc
po tragicznych trzęsieniach ziemi na Haiti w 2010 i w Nepalu w 2015
roku. Są jednak wśród nich tak różne zastosowania, jak społeczne pro
ty miejskie (np. *PragueWatch* – projekt obywatelskiego monitorowania

[378] Wyrazem świadomości lokalnych uwarunkowań jest np. inny, oferowany pod egidą Ushahidi, produkt – BRCK – router Wi-Fi funkcjonujący w warunkach niestabilnej sieci elektrycznej czy porowatego i niepewnego połączenia z internetem.

rewitalizacji i rozwoju Pragi zmierzający do uzyskania wpływu na projektowanie przestrzeni publicznej[379], *Alerte.md* – oddolna kampania mapowania problemów społecznych w Kiszyniowie w Mołdawii oraz sugestii co do najbardziej optymalnych możliwości ich rozwiązania[380], *React/Reagiraj!* – kampania na rzecz zapobiegania przemocy wobec kobiet i dziewcząt w Skopje w Macedonii[381], *DemocraCity* – kolejna oddolna inicjatywa dla poprawy jakości przestrzeni publicznej w Toronto[382] czy spektakularne przykłady mapowania kryzysowego (np. Nowego Jorku po huraganach Irene i Sandy, po fatalnym w skutkach tsunami w Japonii i awarii w elektrowni atomowej Fukushima). Są wreszcie projekty artystyczne, takie jak *Boskoi.org*[383], *Tomorrow* – mapa pokazująca rozmieszczenie terenów z miejskim ogrodnictwem oddolnym w Europie, będąca częścią większego projektu *The Resilients*[384]. Polegał on na podejmowaniu eksperymentów z nowatorskimi i nieszablonowymi rozwiązaniami dotyczącymi środowiska pracy i życia. Był zatem formą pracy wyobraźni zorientowanej na wypracowanie alternatywnej przyszłości, swoistą futurologią stosowaną.

Tym, co łączy te zróżnicowane projekty, jest fakt aktywności społecznej i obywatelskiej, przybierającej postać gromadzenia i przetwarzania informacji, rekonfigurowanego następnie w zautomatyzowany sposób przez cały szereg operacji (włącznie z opracowanym dla tych potrzeb interfejsem graficznym), który leży u podłoża obrazów postrzeganych jako jedna z map zamieszczonych na platformie Crowdmap. Bardzo często informacje pobierane są bezpośrednio z otoczenia (jak w przypadku wersji na aplikacje mobilne, gdzie lokalizowane są odpowiednie urządzenia) lub wręcz z przemieszczających się w czasie realnym podmiotów. Bywa także, że tworzenie mapy staje się „instrumentem władzy, który ma wpływ na to, kto jest słuchany i co zyskuje fundusze”[385]

---

379 http://praguewatch.cz [dostęp: 4.06.2013].

380 http://www.alerte.md [dostęp: 4.06.2013].

381 http://www.reagiraj-bidibezbedna.mk/ [dostęp: 4.06.2013].

382 http://www.thedemocracityproject.org/ [dostęp: 4.06.2013].

383 http://boskoi.org/ [dostęp: 4.06.2013].

384 Więcej uwagi projektowi *The Resilients* poświęcam w innym miejscu. Por.: A. Nacher, *Tele technologie, linie i cyfrowe ślady – od sytuacjonizmu i land artu do sztuki mediów kacyjnych*, „Sztuka i Dokumentacja” 2014, nr 11. Por. także: http://libarynth.org/resilie/start [dostęp: 4.06.2013].

385 H. Leopoldseder, Ch. Schöpf, G. Stocker, *Prix Ars Electronica. CyberArts 2010*, Hatje Cantz 2010.

Tak było w przypadku mapy niesławnej dzielnicy slumsów położonej na granicy stolicy Kenii, Nairobi. Chociaż zamieszkuje tam jedna piąta mieszkańców miasta, Kibera nie istnieje na mapach GoogleMaps w związku z tym, że nie była wykazywana w żadnych oficjalnych dokumentach. Tworzona partycypacyjnie, oddolnie i wspólnotowo mapa została zintegrowana z serwisem Voice of Kibera, wykorzystującym platformę Ushahidi, z której wyrósł Crowdmap. Aktywiści posługujący się platformą OpenStreetMap oraz urządzeniami wyposażonymi w GPS stworzyli mapę, która dokumentowała m.in. całą infrastrukturę dzielnicy, co jednocześnie stało się podstawą postulatów wobec pracy lokalnego wydziału planowania[386]. Wydaje się, że w kilka lat później przyniosło to wreszcie pożądane zmiany[387]. Nawet zresztą w krajach wysoko rozwiniętych ten rodzaj aktywizmu staje się dosyć popularny – pokazuje to przykład brytyjskiej platformy i aplikacji FixMyStreet, za pomocą której obywatele zgłaszają problemy do rozwiązania (w Polsce podobny charakter miał serwis Naprawmy to![388])

W przypadku tego typu obrazów podporządkowanie ich postrzegania i analizy logice reprezentacjonizmu może wręcz prowadzić do fundamentalnych nieporozumień – będzie bowiem najczęściej oznaczało koncentrację wyłącznie na przedstawieniach i formach obrazowych przy jednoczesnym pominięciu złożonego środowiska technospołecznego[389], w którym te obrazy powstają. Istotne znaczenie – jak widzieliśmy – będą miała choćby kwestia interoperacyjności wpisana w przyjęte standardy wymiany danych (w przypadku map będzie to standard KML opracowany przez Google). Znaczenie ma nie tylko to, czy narzędzia mapowe są darmowe i oferowane w otwartym dostępie – otwarte API jest dzisiaj standardem sieci opartej na współpracy rozmaitych aktorów i na całej

---

[386] Obecnie mapa Kibery (oraz dwóch innych dzielnic, Mathare i Mukuru) znajduje się na stronie: http://mapkibera.org/ (nie zawsze dostępna) [dostęp: 20.09.2015]; por. także: http://www.kibera.org.uk/facts-info/ [dostęp: 20.09.2015].

[387] P. Fihlani, *Kenya's Kibera slum gest a revamp*, „BBC News", 23.02.2015, http://www.bbc.com/news/world-africa-31540911 [dostęp: 20.09.2015].

[388] Por.: https://www.fixmystreet.com/ [dostęp: 20.09.2015]; http://naprawmyto.pl/home [dostęp: 20.09.2015].

[389] Moja decyzja leksykalna jest w tym przypadku znacząca i świadoma. Pisząc o warunkach technospołecznych (łącznie), mam na myśli fakt, że nie sposób w warunkach intensywnej datafikacji stanowiącej o przestrzeni zakodowanej (*code/space*), przybliżonej w rozdziale drugim, traktować rozłącznie tego, co techniczne, i tego, co społeczne. Uzasadniam to nieco dokładniej w swoim artykule: A. Nacher, *Opowiadać (z) przestrzenią*.

ekologii uniwersum aplikacji mobilnych. Pewnym znaczącym problemem jest natomiast dostęp do danych, zwłaszcza w kontekście ich da mowego pozyskiwania od użytkowników zaangażowanych w narzędzia tworzenia map. Mniej radykalną formą pomijania warunków technospołecznych jest relegowanie tych kwestii do domeny określanej najczęściej jako „kontekst", uznawanej wprawdzie za istotną, ale wyłączn na poziomie czysto deklaratywnym. Dzięki temu podziałowi obie sfery rzeczywistości – obrazowa i technospołeczna – postrzegane są jako od dzielne. Transduktywna koncepcja obrazu pozwala rozpatrywać te sfe ry rzeczywistości łącznie, we wzajemnych związkach, w sposób, który nie oznacza dominacji jednej kosztem drugiej.

Staje się to o tyle istotne, że przywołane tutaj mapowanie partycypa cyjne jest bardzo specyficznym i szczególnym typem obrazu cyfroweg Z innymi formami wizualizacji informacji – a przypomnijmy, że jest to rodzaj obrazu, który zaczyna dominować we współczesnej kulturze wi zualnej (czy raczej postwizualnej) – dzieli bodaj najważniejszą cechę: j swoistym „interfejsem wizualnym zaprojektowanym w celu dostępu d informacji[390]. Pozwala użytkownikom na nawigację w skomplikowanym środowisku informacyjnym, jak się rzekło, w całości opartym na bardz różnorodnych strategiach zautomatyzowanego gromadzenia i przetwa rzania informacji. To oznacza zaś, że technologie komunikacyjne nie s ani „zewnętrzną" warstwą, ani zaledwie narzędziem, ale równo prawn partnerem wspólnoty wytwarzania wiedzy. Jednocześnie proces wizu alizacji geograficznej jest nieustanną oscylacją i przepływem między abstrakcyjną wiedzą opartą na procedurach statystycznych a namaca nością konkretnej przestrzeni – tak dzieje się w przypadku form wizu alnych opartych na systemach informacji geograficznej, gdzie różnego typu dane są lokalizowane w konkretnych przestrzeniach.

Jak to już zatem kilkakrotnie podkreślałam, kartografia i mapowanie są ważnym obszarem interwencji artystycznych, w tym tych o cha rakterze krytycznym[391]. Ponownie więc podkreślę, że wczesne projekty z obszaru sztuki mediów lokacyjnych, przywołane w rozdziale trzecim,

---

[390] M. Dodge, M. McDerby, M. Turner, *The Power of Geographical Visualizations* [w:] tych- że (red.), *Geographic Visualization. Concepts, Tools and Applications*, Wiley & Sons, We Sussex 2008, s. 3.

[391] Rozwija tę myśl, odnosząc się także do pojęcia neogeografii, Ewa Wójtowicz. Por.: E. W towicz, *W stronę ciemnej geografii (Was ist die befindlichkeit des landes?)*, „Kultura Po pularna" 2010, 3–4 (29–30).

wpisują się więc już w pewną tradycję i poddają ją twórczej modyfikacji. Do tego samego pola przynależy także jedno z najbardziej znanych działań mających korzenie w pamiętnym festiwalu w Karoście z 2002 roku: projekt *MILK* Polak i Auziny (zdobył złotą Nikę na festiwalu Ars Electronica w Linzu w 2005 roku). Sieć, której aktorami są rolnicy z Łotwy, wytwarzający ser, a następnie wędrujący do konsumentów w Holandii, została zaprezentowana właśnie w postaci mapy wyrysowanej za pomocą nadajników GPS, w jakie wyposażeni byli wszyscy aktorzy tego układu (poczynając od krów w łotewskim gospodarstwie). W tym przypadku zmapowano nie tylko logikę przestrzenną działalności, ale również często niewidoczne przepływy informacji i danych, umożliwiające współczesne obiegi towarów w zglobalizowanym kapitalizmie. Projekty tego rodzaju często bywają określane mianem kontrkartografii lub kartografii alternatywnej, często obejmującej także mapowanie przepływów informacyjnych pokazujących rzeczywiste oblicze mitu o zdecentralizowanej sieci lub o warunkach zglobalizowanego kapitału opartego na elastyczności przepływów (jak pisze Brian Holmes o realizacji projektu *Skitter Graph* wykonanego przez Cooperative Association for Internet Data Analysis: „odsłaniają niemal perfekcyjną korelację między wykresem wirtualnych przepływów a geografią ludzkiej eksploatacji"[392]). Choć tego typu wizualizacje informacji nie są bezpośrednio przedmiotem mojego zainteresowania, to warto jednak odnotować, że wspomniany już B. Holmes pisze o tym projekcie, skoncentrowanym na badaniu i wizualizowaniu drogi pakietów danych przez sieć połączeń ISP w wymiarze globalnym, w następujący sposób: „Jest jak pulsowanie ula, jak planetarny umysł: kognitywna i wyobrażeniowa aktywność niewypowiedzianych milionów jednostek ustanawiających odległe połączenia (...)"[393]. Dalej zaś pisze wprost: „To nie poddana stratyfikacji reprezentacja, to diagram energii"[394].

Wymownych przykładów innego typu dostarcza WE ARE HERE Map Archive[395], dokumentujący alternatywne praktyki mapowania służące artystom, designerom i aktywistom jako „pomoc w prezentacji ich pytań, analiz i propozycji w obszarze przestrzennych polityk współczesn

---

[392] B. Holmes, *Counter Cartographies* [w:] J. Abrams, P. Hall, *Else/Where...*, s. 21.
[393] Tamże.
[394] Tamże.
[395] http://mapsarchive.org [dostęp: 2.09.2009].

życia[396]. Tak rozumiane stają się „eksperymentami krytycznej kartografii". Rozmaitość map została ujęta tutaj w trzy kategorie: władza i złożoność, zasoby i aktywa oraz wizje alternatywne wobec dominującej geografii. Archiwum krążyło po Stanach Zjednoczonych i Kanadzie jako objazdowa wystawa zatytułowana *Geografia Eksperymentalna* pod kuratelą niezależnego kuratora związanego z Creative Time (Nowy Jork) – Nato Thompsona. Projekt posiada także dokumentację w postaci katalogu wystawy zatytułowanego, co znamienne, *Experimental Geography. Radical Approaches to Landscape, Cartography and Urbanism*[397]. Autorzy stanowią bardzo zróżnicowaną grupę, w której składzie można znaleźć m.in. artystę i geografa w jednej osobie, Trevora Paglena (autora koncepcji geografii eksperymentalnej, a później artystę operującego w domenie kontrwizualności związanej z ujawnianiem tego, co miało pozostać tajne ze względów politycznych[398]), The Center for Urban Pedagogy (organizację z Brooklynu, zaangażowaną m.in. w edukacyjne projekty wspólnotowe oraz działania z obszaru interpretatywnych praktyk miejskich, także posługujące się kreatywnym mapowaniem, jak w przypadku projektu *Mapping the Concourse* realizowanego w 2008 roku w Bronxie), Raqs Media Collective (kolektyw artystyczny z Delhi znany z szeregu działań w obszarze mediów taktycznych, ale zainteresowany także ambiwalencjami nowoczesności czy różnymi ścieżkami mapowania przestrzeni miejskiej, jak pokazała to instalacja *Five Pieces of Evidence* zaprezentowana na Biennale w Wenecji w 2003 roku; członkowie grupy byli współkuratorami wystawy *Manifesta 7* w 2008 roku). Niektórych autorów (m.in. T. Paglena czy Center for Urban Pedagogy) można także odnaleźć w innym ciekawym projekcie, którego sedno

---

396 http://mapsarchive.org/about/ [dostęp: 2.09.2009].

397 N. Thompson, Independent Curators International (red.), *Experimental Geography. Radical Approaches to Landscape, Cartography and Urbanism*, Melville House Books, New York 2009.

398 Por.: T. Paglen, *Experimental Geography: From Cultural Production to the Production of Space*, „The Brooklyn Rail. Critical Perspectives on Arts, Politics and Culture", wersja online: http://www.brooklynrail.org/2009/03/express/experimental-geography-from-cultural-production-to-the-production-of-space [dostęp: 11.11.2009]. Głośnym projektem T. Paglena były fotografie obiektów i miejsc o wysokiej klauzuli tajności, związanych z amerykańskimi programami militarnymi, np. zdjęcie obserwatorium w zachodniej Wirginii (USA) będące częścią globalnego projektu *Echelon* (*They Watch the Moon*, 2010; *Limit Telephotography*, 2012). Por.: R. Coley, *The Horrors of Visuality*, „Photomediations Machine", 30.06.2014, http://photomediationsmachine.net/2014/06/30/the-horrors-of-visuality/ [dostęp: 20.07.2015].

stanowi *Atlas radykalnej kartografii* wydany w styczniu 2008 roku nak
dem czasopisma „Journal of Aesthetics and Protest Press”[399]. W tym
tego typu projekty można zaliczyć nie tylko do kartografii krytycznej
w sensie dostarczanym przez rozważania w nurcie geografii humani-
stycznej; nie chodzi jedynie o uwidacznianie ukrytych aspektów rze-
czywistości czy odwracanie kartograficznych schematów wizualnych
i koncepcyjnych, tak zadomowionych w naszym postrzeganiu świata
i procedurach nadawania sensu, że niemal niedostrzegalnych. Jak cel-
nie zauważa Holmes, są one nie tylko „mapami sieci” (pokazującymi
relacje władzy i dominacji), ale także właśnie wspomnianymi diagra-
mami energii, wskazującymi otwarcie dla interwencji i sprawczości[400].

Związki sztuki z kartografią są oczywiście niezwykle bogate, choć
przed okresem europejskiej nowoczesności najczęściej spotykane w fo
mie map stanowiących tło lub cytat, jak w słynnej *Alegorii malarstwa*
(*W pracowni artysty*) Jana Vermeera z 1667 roku z mapą prowincji ni-
derlandzkich Claesa Jansz. Visschera zdobiącą ścianę, z widokami mia
na marginesach. Zasadniczo jednak historia kartografii nowoczesnej j
historią przekształcania bogatej wizualnie tradycji (jak choćby średnio
wieczne portolany czy siedemnastowieczne holenderskie mapy w ro-
dzaju tej Visschera) w wystandaryzowane wizualnie reprezentacje opa
te na kartezjańskiej koncepcji przestrzeni, odwzorowaniu Merkatora
i naukowo uzasadnionych technikach skalowania. W dużej mierze od-
powiedzialny za to jest jeden z ojców nowoczesnej naukowej kartogra
fii (która, notabene, jest mocno związana z czasami II wojny światowe
i poprzedniczką CIA – The Office of Strategic Services), Arthur Robin-
son, pracujący właśnie dla OSS jako szef wydziału mapowania. O ile
w początkach swojej pracy A. Robinson był zainteresowany teorią sztu
i komunikacją wizualną, o tyle w późniejszym okresie zasłynął ze swoj
radykalnie scjentystycznej postawy. Zainspirowany matematyczną teo
informacji Claude’a Shannona, opracował komunikacyjny model ma-
powania, w którym mapa będzie przede wszystkim obiektem służącym
do komunikacji między kartografami a odbiorcami[401]. Ten aspekt
dziedzictwa Robinsona zostanie zresztą utrwalony w neogeografii, ch

[399] L. Mogel, A. Bhagat (red.), *An Atlas of Radical Cartography*, „Journal of Aesthetics and Protest Press” 2008.

[400] B. Holmes, *Counter Cartographies...*

[401] J.W. Crampton, *Mapping...*

będzie to już także wynik debat w łonie kartografii krytycznej. Crampton – podobnie jak Denis Wood[402] – uważa zresztą, że artyści mają za sobą długą tradycję eksperymentów z mapami, i to w podwójnym sensie jako formami reprezentacji oraz próbami znalezienia miejsca w świecie[403]. Dotyczy to np. wczesnych eksperymentów sytuacjonistów. Tak bowiem można interpretować dobrze znaną praktykę tworzenia map, które nie odzwierciedlały terytorium albo raczej czyniły z niego zestaw puzzli lub niekoherentnych, fragmentarycznych skrawków, częściowo tylko znajdujących punkt odniesienia. Tym właśnie byłaby mapa Paryża sporządzona przez Ivaina [Chtcheglova] i wystawiona w ramach letrystycznej ekspozycji *66 métagraphies influentielle* w Galerie du Passage w 1954 roku. Na odwzorowanie Paryża zostały naklejone archipelagi i wyspy z zupełnie innych miejsc na świecie. Podobną praktykę można odnaleźć także w *Fin de Copenhague* Asgera Jorna (autor spreparował wybrzeże Danii) oraz w bardziej znanych sytuacjonistycznych mapach: *Guide psycho géographique du Paris*, *The Naked City: illustrations de l'hypothése des plagues tournantes en psychogéographique* w *Mémoires* G. Deborda. Prezentując w tym duchu (bliskim kartografii krytycznej) historię związków kartografii i sztuki, Catherine D'Ignazio (znana także pod artystycznym pseudonimem kanarinka) wyróżnia trzy impulsy w artystycznym podejściu do mapowania: 1) sabotażystów symboli (artystów, którzy posługiwali się znakami kartograficznymi, żeby oddać sens miejsc wymyślonych, metaforycznych, prywatnych kartografii lub utopii); 2) agentów i aktantów (tych, którzy odwołują się do zlokalizowanych praktyk, żeby wywołać zmiany w świecie); 3) mapujących niewidzialne dane i ich przepływy (np. oddających w postaci map i diagramów fluktuacje giełdy, struktury władzy ekonomicznej i politycznej itp.)[404]. Wydaje się więc, że artystyczne interwencje kartograficzne wpisują się w dyskurs nazywany kartografią krytyczną. To zaś nieuchronnie prowadzi w stronę przemian w myśleniu o mapach, które przyniosły w rezultacie zarówno tendencję nazywaną zwrotem

---

[402] D. Wood, *Map Art*, „Cartographic Perspectives" 2003, Vol. 45. Por. także: D. Pinder, *Mapping Worlds. Cartography and the Politics of Representation* [w:] A. Blunt, P. Gruffudd, J. May, M. Ogborn, D. Pinder (red.), *Cultural Geography in Practice*, Arnold, London 2003.

[403] J.W. Crampton, *Mapping...*

[404] C. D'Ignazio, *Art and Maps*, hasło w: R. Kitchin, N. Thrift (red.), *International Encyclopaedia of Human Geography*, Elsevier, Amsterdam–Oxford 2009.

procesualnym, jak i wsparły wykrystalizowanie się ujęć niereprezentacjonistycznych w obrębie geografii humanistycznej.

Neogeografia, cyberkartografia i zwrot procesualny

Wydaje się, że poważną zmianę w sieciowym obrazowaniu przyniósł fenomen, który moglibyśmy nazwać „kartografią użytkowników" – choć oczywiście nie chodzi tutaj o naiwny zachwyt nad kulturą partycypacji. Jakkolwiek by jednak nie dystansować się od głosów bezkrytycznie – w oderwaniu od warunków kapitalizmu informacyjnego z jego tendencją do przerzucania znaczącej części nieodpłatnej pracy na użytkowników systemów – przyjmujących, że „mądrość tłumu" (oraz *crowd sourcing* i – prawdę mówiąc – *crowdeverything*) jest pewnym radykalnym ulepszeniem kultury mediów początku drugiej dekady XXI wieku, to trzeba jednak zauważyć nową jakość, która pojawiła się wraz z „GIS-em wieśniaków"[405]. Zespół badaczy precyzujących termin neo geografii idzie jednak jeszcze dalej. Zdaniem Andrew Hudsona-Smitha, Andrew Crooksa, Maurizia Gibina, Richarda Miltona i Michaela Batty'ego chodzi tutaj nie tylko o to, że rzesze użytkowników sieci uzyskały dostęp do łatwych, tanich narzędzi informacji geograficznej – równocześnie doszło do sytuacji, w której „lokacja i przestrzeń reprezentują obecnie trzecią siłę w obrębie technologii informacyjnych: poza technologią komputerową i komunikacyjną. Oznaczanie nie tylko rodzaju informacji, ale także tego, gdzie dane zostały wytworzone, kto ich używa i kiedy, staje się jedną z zasadniczych aplikacji współczesnych usług sieciowych"[406]. To spostrzeżenie potwierdza perspektywę, w której mapowanie partycypacyjne i kryzysowe staje się przede wszystkim domeną przetwarzania informacji. Opozycja stawiająca naprzeciw siebie kartografów-amatorów oraz kręgi profesjonalnie zajmujące się GIS, o której pisał Crampton, znajduje odbicie w samej definicji tego, czym miałaby być neogeografia. Po raz pierwsz

[405] Określenie pochodzi od J.W. Cramptona przeciwstawiającego amatorów, których nazywa „wieśniakami" (*peasants*), profesjonalnym gremiom, czyli elitom. Por.: J.W. Crampton, *Mapping...*

[406] A. Hudson-Smith, A. Crooks, M. Gibin, R. Milton, M. Batty, *Neogeography and Web 2.0...*, s. 119.

ten termin pojawił się w 2006 roku, a jego twórcami byli Di-Ann Eisnor i Jason Wilson, twórcy serwisu Platial: The People's Atlas (platial.com), oferującego pierwsze narzędzia do mapowych *mash upów* (obecnie D.-A. Eisnor jest odpowiedzialna za przejętą w 2013 roku przez Google aplikację do nawigacji Waze; zawiera ona informacje o trasach dostarczane przez użytkowników). Eisnor – we wpisie na blogu serwisu platial.com – zdefiniowała neogeografię jako

> (...) zróżnicowany zespół praktyk działających obok praktyki profesjonalnych geografów, poza nią lub w sposób wzorowany na niej. Zamiast roszczeń do standardów naukowości metodologia neogeograficzna skłania się ku temu, co intuicyjne, ekspresyjne, osobiste i/lub artystyczne – może być także idiosynkratycznym zastosowaniem „prawdziwych" technik geograficznych[407]

Widzimy, że w świetle tej definicji zarówno spora część przywołanych tutaj projektów artystycznych, jak i inicjatyw społecznych – wraz ze zwykłymi, codziennymi użytkami kartograficznymi, jakie wykonują użytkownicy sieci – przynależy do tego samego obszaru. Słowem kluczem jest wspomniana już tutaj praktyka mapowych *mashupów*. A. Hudson-Smith i inni posuwają się nawet do sformułowania, że mapowe *mashupy* i neogeografia są z sobą niemal tożsame. Neogeografia oznacza z tem, z grubsza rzecz biorąc, „mapowanie dla mas"[408].

Aby jednak ta kartografia użytkowników mogła zaistnieć, konieczne było uwolnienie systemów i aplikacji GIS, które – zanim pojawiły się Google Earth, Google Maps i inne wczesne inkarnacje Digital Earth[409] – były domeną wysoce wyspecjalizowanych, najczęściej drogich narzędzi. Nie można zapominać o problemach wynikających z niemożności pełnego połączenia narzędzi GIS (np. danych z oprogramowania firmy ESRI) z Google Maps, a także o kwestii restrykcji dotyczących

---

[407] D.-A. Eisnor, *Neogeography*, platial.com (oryginalny wpis z 2006 roku nie jest już dostępna stronie); cyt. za: A. Hudson-Smith, A. Crooks, M. Gibin, R. Milton, M. Batty, *Neogeography and Web 2.0...*, s. 119.

[408] A. Hudson-Smith, M. Batty, A. Crooks, R. Milton, *Mapping for the Masses. Accessing We 2.0 through Crowdsourcing*, „Social Science Computer Review" 2009, XI, Vol. 27, No. 4

[409] Pojęcie Digital Earth wprowadził do dyskursu publicznego Al Gore, obejmując tym terminem wirtualną reprezentację globu połączonego z głównymi sieciami informacyjnym oprócz Google Earth istniały także inne projekty tego typu: Virtual Earth firmy Microsoft oraz World's Wind NASA. Więcej o tej metaforze oraz wczesnych przykładach Digital Earth pisałam w innym miejscu: A. Nacher, *Przestrzeń post-panoptykonu...*

dostępu do danych (konieczność ich przechowywania na serwerach pu licznych) czy wreszcie trudności w tworzeniu pewnych typów map (np kartogramów, czyli map choroplet[410] Tych)co jednak mnie tutaj interesuje, jest w istocie nie tyle pojawienie się elementów sieciowej k tury partycypacji w GIS i geowizualizacji, ile pewna ogólniejsza zmia- na paradygmatu, o czym za moment. Faktem jest natomiast, że Goog Maps stosunkowo szybko zaproponował łatwe w obsłudze – nawet jeśl niespełniające standardów profesjonalnego GIS – narzędzia do tworze własnych map. Pierwsze *mashupy*, jak widzieliśmy, wymagały znaczn inwencji i umiejętności programowania. Pierwsze narzędzie umożliwia jące ingerencję w mapę Google zostało udostępnione w 2007 roku – M Maps umożliwiało tworzenie na mapie linii, kształtów, rysunków oraz włączanie fotografii i klipów wideo, a wszystko za pomocą łatwego i st sunkowo intuicyjnego interfejsu „przeciągnij i upuść”. W 2014 roku na rzędzie przeszło dosyć znaczącą ewolucję, a starsze mapy użytkowni- ków zostały zaktualizowane do wymogów nowego MyMaps. Bardziej zaawansowane funkcje miał Kreator Map Google (Google MapMaker) wprowadzony w czerwcu 2008 roku. Rok później pojawiło się narzę- dzie Fusion (choć powstało w ramach Google Lab, obszaru dla bardzie zaawansowanych informatycznie użytkowników), umożliwiające wizu- alizację na mapach Google jakichkolwiek danych w formacie CSV (od 2011 roku dostępne w Google Drive jako Google Fusion Tables, obec- nie – stan na jesień 2015 roku – wśród dodatkowych aplikacji „do do- łączenia”). Jednym z najpoważniejszych problemów związanych z ser- wisami mapowymi Google jest jednak kwestia obiegu danych – to zaś temat zbyt złożony, by rozwijać go tutaj w bardziej szczegółowy sposó nie można jednak także tej kwestii zupełnie pominąć.

Rozpoczynając jednak historię mapowania partycypacyjnego od na- rzędzi dostarczonych przez firmę Google, ulegamy pewnemu złudze- niu. Z pewnością były to narzędzia, które od razu zyskały sobie znacza cą popularność – choćby ze względu na rynkową hegemonię i pozycję giganta, którego wyszukiwarka jest głównym oknem na dzisiejsze za- soby sieci. Pewnym istotnym momentem początkowym byłoby jednak powstanie Open Street Map, projektu założonego w 2004 roku przez Steve’a Coasta. Jego celem miało być zbieranie danych kartograficzny gromadzonych tradycyjnie oraz za pomocą GPS w różnej skali, także

[410] A. Hudson-Smith, A. Crooks, M. Gibin, R. Milton, M. Batty, *Neogeography and Web 2.0.*

tej, która ma granularność znacznie mniejszą, niż pozwalają na to narzędzia tradycyjnych metod kartograficznych, np. z poziomu pojedynczych użytkowników przemieszczających się na rowerach. Wszystko z w odpowiedzi na to, że dane kartograficzne, np. gromadzone przez instytucje rządowe Wielkiej Brytanii, pozostawały zamknięte[411]. Istotną różnicą jest więc sposób udostępniania danych (które zresztą są uznawane za główny wynik działalności). Mapy tworzone na użytek serwisu są udostępniane na mocy licencji Creative Commons Attribution-Share-Alike (co oznacza, że można ich użyć, podając źródło, ale także udostępniając dalej w dokładnie taki sam sposób). Co ciekawe, OSM udostępnia mapy także na użytek komercyjny (a jak już wspomniałam z danych korzystają obecnie np. Foursquare czy Geocaching). Nie jest zatem zapewne bez znaczenia, że wspomniane narzędzia Google imitują sposób postępowania wypracowany przez Open Street Maps, zachęcając użytkowników do współpracy i oferując darmowe mapy oraz narzędzia. Dalszy los kontrybucji jest jednak radykalnie inny. Dane dostarczone przez użytkowników, w myśl regulaminu Google, stanowią własność firmy („Wyrażając zgodę na korzystanie z Usługi, użytkownik udziela firmie Google bezterminowej, nieodwołalnej, ważnej na całym świecie, bezpłatnej i niewyłącznej licencji na reprodukowanie, adaptowanie, modyfikowanie, tłumaczenie, publikowanie, prezentowanie i wyświetlanie publicznie oraz rozpowszechnianie zgłoszeń użytkownika, a także tworzenie na ich podstawie dzieł pochodnych"[412]). Mapy dostępne tylko w sposób wybiórczy. Pojawiły się wręcz głosy ze środowisk zwolenników standardu OSM mówiące o wykorzystywaniu przez Google swojej pozycji do budowania możliwości biznesowych w Afryce (jeszcze raz pojawiło się tutaj echo mapowania obywatelskiego slumsów Kibery, które firma najwyraźniej przypisała swojej aktywności, choć – jak pamiętamy – było głównie wkładem w pracę lokalnych obywateli wspieranych przez Ushahidi, w dodatku w standardzie Open Street Map)[413].

---

411 Więcej o Open Street Map – por. wywiad z członkami polskiej społeczności OSM: *„Uwolnić mapy!" O projekcie OpenStreetMap (i nie tylko) rozmawiają Andrzej Zaborowski, Al Tarkowski i Mirek Filiciak*, „Kultura Popularna" 2010, nr 3–4 (29–30).

412 Warunki korzystania z aplikacji Kreator Map Google, http://www.google.com/mapmaker/mapfiles/s/terms_mapmaker.html [dostęp: 12.10.2015].

413 M. Maron, *We Need to Stop Google's Exploitation of Open Communities*, blog Brain Off Building Digital Technology for Our Planet, http://brainoff.com/weblog/2011/04/11/1635 [dostęp: 10.10.2015].

Nic więc dziwnego, że niektóre z serwisów i *mashupów* kreatywnej lub kryzysowej kartografii posługują się dwoma standardami – albo Open Street Map, albo Google Maps – dając użytkownikom możliwość wyboru. Tak jest w przypadku analizowanej platformy Crowdmap oraz bardzo ciekawego projektu Udo Nolla, Radio Aporee, w którym użytkownicy lokalizują na mapie terenowe nagrania dźwiękowe, zmierzają w ten sposób do „kartografii, która koncentruje się wyłącznie na dźwięku, otwartej dla publiczności jako projekt kolaboracyjny"[414].

Jeśli poświęcam tyle uwagi zmianom interfejsu czy oprogramowania w obrębie środowiska Google Maps – trudnym w gruncie rzeczy do wychwycenia, o ile w jakimś stopniu się w nich nie uczestniczyło[415] – to w gruncie rzeczy po to, aby pokazać pewną zmianę paradygmatu mapowania, połączoną, jak się wydaje, z neogeografią i mającą istotne konsekwencje dla analizowanego przeze mnie podejścia niereprezentacjonistycznego. Kreśląc historię dyskursów kształtujących myślenie o mapach w obrębie geografii, Kitchin, Perkins i Dodge wyróżniają kartografię reprezentacjonistyczną (*representational carto graph*) i postreprezentacjonistyczną (*post-representational cartography*)[416]. W obrębie tej pierwszej kluczowe tematy oscylują wokół zagadnień związanych z adekwatnością odzwierciedlenia (mapa staje się w tym ujęciu przede wszystkim dokumentem prawdy), do czego z czasem dołączają się oparte na matematycznym modelowaniu założenia GIS oraz modele komunikacyjne zainicjowane przez Robinsona, wzbogacone przez ujęcia kognitywistyczne i semiotyczne (zwłaszcza zakorzenione w propozycjach Charlesa Sandersa Peirce'a). W ramach kartografii reprezentacjonistycznej autorzy umieszczają też jednak ujęcia znacznie bardziej krytyczne w stosunku do modelu „mapy jako prawdy", wskazujące choćby na przekonanie o mapie jako jeszcze jednej formie społecznie kształtowanego dyskursu. Miałby on sam wytwarzać fenomeny społeczne, które rzekomo tylko opisuje (nietrudno tutaj odnaleźć foucaultowskie inspiracje). Tutaj mieściłyby się zwłaszcza

---

[414] Por. stronę domową projektu: http://aporee.org/aporee.html [dostęp: 10.10.2015].

[415] W projekcie, który realizowałam w 2012 roku wspólnie z Małopolskim Instytutem Kultury w ramach programu Obserwatorium Kultury finansowanego przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, „Kultura miejska – węzły i przepływy", implementowaliśmy narzędzia oferowane przez Ushahidi, ale posługiwaliśmy się także (do wizualizacj wstępnych wyników badań) narzędziami Google. Por.: A. Nacher (red.), *Spacerowicze..*

[416] R. Kitchin, Ch. Perkins, M. Dodge, *Thinking about maps*... [w:] tychże, *Rethinking Maps*

prace jednego z pionierów kartografii krytycznej, Johna Briana Harleya, ale także wspominanych już wcześniej Jeremy'ego W. Cramptona, Denisa Wooda czy Johna Pickles[417]. Kitchin, Perkins i Dodge wskazują także na ustalenia Davida Harveya[418], że tak postrzegane mapy mają charakter polityczny, a pozornie neutralne decyzje „techniczne" są w istocie działaniami władzy „wypychającymi" poza obszar widzialności całe grupy (przykład mogliśmy zobaczyć choćby w przypadku mapy Kibery). Przedmiotem zainteresowania stają się w tym przypadku relacje mapowania z politykami kolonializmu, dyskursem rasy i płci oraz innymi formami tożsamości grupowych. Nietrudno zauważyć w tym podejściu ślady paradygmatu reprezentacjonistycznego, obecne także – jak pamiętamy – np. na gruncie badań nad nauką, społeczeństwem i technologią i poddane krytyce przez Pickeringa. Dyskusja wokół zmian, jakim podlega mapowanie, odzwierciedla generalną debatę na gruncie teorii niereprezentacjonistycznych zaprezentowaną we wstępie.

Znacznie bardziej interesuje mnie zatem podejście nazwane mapowaniem postreprezentacjonistycznym, które jest krytyczne w znacznie głębszym sensie. Zdaniem autorów *Thinking about Maps*, powołujących się tutaj na artykuł D. Wooda[419], kartografia krytyczna w pewnym sensie zatrzymała się w pół drogi – uznając, że problem leży w tym, co ludzie „robią z mapami", nie zaś w samych mapach. Innymi słowy, kartografia krytyczna wskazuje na polityczny charakter map (w tym głównie na politykę reprezentacji), ale w niewystarczającym stopniu podaje w wątpliwość ich ontologię, uznając w dalszym ciągu rozdzielność reprezentacji (map) i reprezentowanego (świata). W gruncie rzeczy zatem przekonanie o tym, że świat daje się reprezentować w sposób „obiektywny" i „prawdziwy", zostaje podtrzymane, a wraz z nim – pogląd (wpisany w takie założenie) o radykalnej rozdzielności reprezentacji i świata. W takiej perspektywie „kartografia ma charakter czysto techniczny i rozwija się, zadając autoreferencyjne, proceduralne pytania na własny tem

---

417 J.W. Crampton, J. Krygier, *An introduction to critical cartography*, „ACME: An International E-Journal for Critical Geographies" 2005, Vol. 4, No. 1, http://acme-journal.org/index.php/acme/article/view/723 [dostęp: 20.10.2015].

418 D. Harvey, *The Condition of Postmodernity*, Blackwell, London 1989.

419 D. Wood, *The fine line between mapping and map-making*, „Cartographica" 1993, Vol. No. 4.

nakierowane na to, aby ulepszyć proces projektowania i komunikacji”[420]. Jaki zatem zestaw pytań pozwoliłby radykalnie zmienić charakter całego procesu? W jaki sposób ustanowić nowe związki między formą obrazową a światem? Odpowiedzi na te pytania udzielę w kolejnym rozdziale, najpierw jednak wskażę na odpowiedź, jakiej udzielił Crampton. Jego zdaniem nowe podejście powinno przede wszystkim zapytywać o podstawy ontologiczne mapy i procesu mapowania. W związku z tym zaproponował, aby mapy były postrzegane nie jako „obiekty w pewnej odległości od świata, patrzące na ten świat, ale jako „bycie w świecie, jako trwałe odsłanianie się Przezroczy”[421]. Przeczytując się perspektywą zaproponowaną przez Kember i Żylińską, opisaną we wcześniejszych rozdziałach, można zatem powiedzieć, że mapy w ujęciu postreprezentacjonistycznym miałyby pełnić funkcję mediacji.

Kitchin, Perkins i Dodge wprowadzają nawet pewną kategoryzację rozumienia map w tym nowym ujęciu. Mapy zatem miałyby być rozumiane raczej jako inskrypcje niż reprezentacje czy konstrukcje. Różnic zasadza się na pytaniach. Autorzy rozdziału – odwołując się do książki J. Picklesa i powołując się na jego praktykę – przywołują inny ich zestaw. Mapom miałoby się zatem zadawać nie tyle pytania prawdziwościowe, ile (to nie będzie niespodzianka) performatywne: „jak działają, jak kształtują nasze rozumienie świata i jak je kontestują”[422]. Konsekwencją takiej propozycji będzie zwolnienie aktu „czytania” mapy z ustalonych i stabilnych pozycji ideologicznych czy politycznych – mapy w ujęciu Picklesa jawią się jako wielowartościowe, będące wynikiem rozmaitego ulokowania aktorów w sieciach władzy, produkowane przez wiele instytucji życia publicznego i mocno zależne od kontekstu. Alternatywne mapowanie będzie miało w tym przypadku taki sam status, jak to o charakterze naukowym. Jedną z najistotniejszych kategorii będzie także ta zaproponowana przez Latoura: w ujęciu, które zaproponował w *Science in Action*, mapa staje się unieruchomionym procesem wytwarzania wiedzy o miejscu (składają się nań zróżnicowane ontologicznie obiekty i działania: instrumenty naukowe, formy wiedzy, standardy opraco-

---

[420] R. Kitchin, Ch. Perkins, M. Dodge, *Thinking about maps...*

[421] J. Crampton, *The Political Mapping of Cyberspace*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2003, s. 7.

[422] Tamże.

[423] J. Pickles, *A History of Spaces: Cartographic Reason, Mapping and the Geo-Coded World*, Routledge, London 2004, s. 12.

wywania danych itp.), który jest jednak sam w sobie mobilny – może być łatwo przenoszony z miejsca na miejsce[424].

Neogeografia – a zwróćmy uwagę, że chodzi tutaj tyleż o propozycję teoretyczną, co kształtujące się w jej ramach praktyki społecznego tw rzenia obrazów sieciowych – wprowadza pewną ważną z punktu widze nia krytyki reprezentacjonizmu zmianę. Można byłoby określić ją mianem zwrotu procesualnego. W ten sposób daje się określić przejście o postrzegania mapy jako obiektu do ujmowania jej jako procesu, co jes wspierane możliwościami pojawiającymi się w ramach cyberkartografii. W ten sposób pojawia się ontogeneza w miejsce ontologii oraz performatywna funkcja obrazu w miejsce jego reprezentacjonistycznego znaczenia – sam obraz przybiera zaś formę nie tyle artefaktu, co chwilowego zagęszczenia praktyk, aktywności, afektów, danych i instytucji. Staje się obrazem zagnieżdżonym w świecie, nie zaś tylko go reprezentującym. Jednocześnie związek między rozwojem teorii i praktyk w obrębie neogeografii można opisać w kategoriach transduktywnych, jako przynależące do rozmaitych domen rzeczywistości, ale wzajemnie na siebie wpływające i kształtujące się w relacji do siebie. Dokładniej wyjaśnię te zależności w kolejnym rozdziale.

---

[424] B. Latour, *Science in Action*. Bardzo istotne pytania, odwołujące się także do wykorzystywanych tutaj przeze mnie lektur, stawia zespół badaczy: V. November, E. Camacho-Hübner, B. Latour, *Wkraczając na terytorium ryzyka. Przestrzeń w erze nawigacji cyfrowej*, przeł. K. Abriszewski, „Kultura Popularna" 2009, nr 3–4 (29–30).

ROZDZIAŁ SZÓSTY

W stronę transduktywnej teorii obrazu – obrazy „zagnieżdżone” jako wymiana energii z otoczeniem

Poszukując nowych metafor pozwalających na opis związków sieciowych obrazów z rzeczywistością, do której odsyłają, można, rzecz jasna, zwrócić się ku co najmniej kilku możliwościom. Pole wyboru częściowo pokazałam we wstępie. Trudno oczywiście pominąć propozycję filozofii technologii rozwijanej w kręgu teorii ANT oraz studiów nad nauką i technologią, która także – jak wykazałam we wstępie – dostarcza ważnych inspiracji dla mojej propozycji. To w tym właśnie obszarze bodaj najczęściej poszukuje się odpowiedzi na istotne pytania dotyczące rekonfiguracji relacji człowieka z technologią, jaka daje się dostrzec w kontekście zmian technologii medialnych. W tym względzie koncepcja aktora-sieci – o ile właściwie rozumiana – wciąż dostarcza interesującego podłoża refleksji. Moja propozycja – silnie inspirowana pojęciami wypracowanymi w kręgu filozofii procesualnej Bergsona i Deleuze’a, choć nieodnosząca się do nich *expressis verbis* – zwraca się jednak w nieco inną stronę. Poszukiwałam tropów, które pozwoliłyby (zgodnie z propozycją Kember i Żylińskiej) zamknąć radykalną dychotomię wpisaną w paradygmat reprezentacjonistyczny. Nawet jeśli na poziomie języka wciąż czasem oddzielam tutaj obraz i rzeczywistość, to w istocie rzeczy traktuję je jako jeden układ. Przede wszystkim poszukiwałam zatem modelu refleksji, który umożliwiłby uwzględnienie sposobów, w jakie łączą się z sobą zróżnicowane ontologicznie porządki: wyobrażeniowe, afektywne, materialne i quasi-materialne. Porządkiem materialnym jest w moim układzie kondycja postmedialna i jej warunki. Mianem

quasi-materialnego nazywam zaś poziom operacji informatycznych (kodu, danych i rządzących operacjami na nich algorytmów). Choć sam w sobie jest niematerialny, to wywołuje jednak fizyczne skutki w rzeczywistości, zwłaszcza w ramach internetu rzeczy i komputacji włączonej w rzeczywistość. Porządki wyobrażeniowe i afektywne towarzyszą wszelkim związkom, w jakie wchodzą z tymi technologiami ludzie, przy czym zarówno wyobraźnię, jak i afekt rozumiem jako fakty o społecznym i kulturowym charakterze. Te porządki współpracują z sobą właśnie w procesie ontogenezy, czyli – w moim ujęciu – wyłaniania się obrazowych bytów. Z tego też względu potrzebowałam refleksji o zdecydowanie procesualnym charakterze.

Sięgnęłam zatem do dwóch propozycji pozornie od siebie odległych, ale składających się w pewną ważną dla opisanych przeze mnie fenomenów i mechanizmów narrację. Figurę obrazów zagnieżdżających się w rzeczywistości zaczerpnęłam z myśli Gibsona, twórcy psychologii ekologicznej, znanego przede wszystkim jako autor teorii afordancji (słowo *affordances* było stworzonym przez niego na gruncie języka angielskiego neologizmem). Dzisiaj bywa nieco odsuwany w cień przez schematyczne odwołania do teorii afordancji rozumianej niemal wyłącznie w kontekście ergonomii i filozofii projektowania zaproponowanej przez Donalda Normana, który bywa częściej przywoływany jako jej twórca czy główny proponent. Warto przy tym ulokować koncepcję Gibsona w istotnych dla niej kontekstach, gdyż wersja przytaczana na gruncie teorii designu oznacza pewne jej zubożenie[425]. Donald Norman pozostawał w żywej dyskusji z Gibsonem[426], co rzadko bywa odnotowywane przez badaczy przywołujących pojęcie afordancji jedynie hasłowo. Możliwość wykorzystania teorii Gibsona nie jest przy tym zupełnie pozbawiona problemów: amerykański psycholog kładł nacisk na bezpośrednią percepcję (pisał najczęściej o „podejmowaniu informacj

[425] D.A. Norman, *The Design of Everyday Things*, Currency Doubleday, New York–London–Toronto–Sydney–Auckland 1988.

[426] W zakończeniu swojej książki Norman wspomina o dyskusjach, jakie prowadził z Gibsonem w ramach Center for Human Information Processing; por.: D.A. Norman, *Emotional Design. Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Basic Books, New York 2004. Mowa o tym również w artykule: tegoż, *Affordance, conventions and design*, „Inter acti 1999, Vol. 6, No. 3. Sam Norman także modyfikował swoje podejście, o czym świadczy wspomniany artykuł – autor aktualizuje tutaj pojęcie afordancji, jakim posługiwał się w książce *The Design of Everyday Things*, proponując termin „postrzeganej afordancji" (*per ceived affordance*).

z otoczenia” – *pick-up* – nie zaś o jej przetwarzaniu, co było jednym z punktów zapalnych dyskusji z Normanem), zmierzając do radykalnego realizmu. Gibson zasadniczo nie był także zainteresowany procesami mediatyzacji i nie zajmował się wyższymi funkcjami kognitywnymi. Jego pogląd, że organizmy w środowisku podejmują decyzje nie na podstawie przetwarzania informacji, a na podstawie bezpośredniej percepcji, domaga się jednak umiejscowienia w kontekście całości pro pozycji teorii afordancji i jest przynajmniej wart dyskusji. Warto poza tym odnotować, że pisząc o powierzchniach dostarczających informacji zmediatyzowanej, miał na myśli zarówno przedstawienia graficzne ruchome i nieruchome, jak i powierzchnie zawierające pismo – wszyst kie określał mianem *display*. Ten aspekt może stanowić wciąż interesujący punkt odniesienia dla teorii mediów. Zagnieżdżanie obrazów sieciowych w rzeczywistości przybiera w moim ujęciu formę wymiany energii ze światem – na różnych poziomach: od uruchamiania znaczących potencjałów współpracy i energii społecznej (tym byłoby mapowanie partycypacyjne i widoczna w ramach neogeografii koncentracja ludzkiej aktywności wokół cybermap) po – w najbardziej namacalnym, fizycznym znaczeniu – konieczność zasilania elektrycznego szeregu urządzeń składających się na postbiurkową technologię komputerową. Jak już wielokrotnie wspominałam, ważne dla mnie są genealogie pozwalające uchwycić procesualność tego zagnieżdżania – liczba mnoga oznacza złożoność i wielokierunkowość tego procesu. Stąd druga istotna dla mnie podstawa myślenia – proces wyłaniania się obrazów sieciowych z rzeczywistości społecznej i ekologii medialnej oraz jednocześnie jej współkreowania w tym procesie pochodzi z filozofii Simondona, francuskiego filozofa technologii, którego myśl stała się w ostatnich latach przedmiotem olbrzymiego zainteresowania badaczy mediów z obszaru anglojęzycznego.

Gibsonowska teoria afordancji

Wracając do kwestii radykalnego realizmu Gibsona, trzeba tutaj podkr lić, że w przypadku *ubicompu* – zwłaszcza w odniesieniu do internetu rzeczy – często mamy do czynienia z czymś, co Hansen określa (odwo łując się do instalacji Oliafura Eliassona *Your colour memory*) jako „be pośredni kontakt ze światem, który »poprzedza« rozróżnienie na umys

i materię[427]". Hansen dalej dodaje, że w tym procesie mamy do czynienia z nowym rozumieniem funkcji mediów, które dokonują „»deprezentyzacji« świata" (*depresencing the world*): nie służą już do przechowywa osobistego doświadczenia, ale „zapewniają dostęp i ułatwiają zmysłow doświadczanie obszaru temporalnej wspólnoty, która zachodzi nie zal od zmian (perturbacji) świadomości"[428]. Tak dzieje się w każdym środowisku nasyconym intensywnymi wymianami danych za pomocą łączn bezprzewodowej. Organizmy żywe funkcjonują w ramach gęstej inform cyjnej atmosfery, w której – jak widzieliśmy na przywołanych w poprze nich rozdziałach przykładach – zacieranie granic między czynnikami ludzkimi i pozaludzkimi odbywa się niemal namacalnie. Chcę tutaj zastrzec, że punktu oparcia dostarcza mi głównie teoria afordancji rozumiana przede wszystkim w swoim przedmioto-podmiotowym aspekcie Oznacza to, że interesuje mnie nie tyle kwestia postrzegania wzrokowego – co samo w sobie byłoby niezwykle interesującym polem dla anali obrazów sieciowych w ramach badań nad wizualnością – ile aspekt teorii, który w niezwykle interesujący sposób określa relacje między orga nizmem, środowiskiem i jego elementami, zarówno materialnymi, jak i quasi-materialnymi (tak bowiem można określić różnego rodzaju odbicia i efekty zróżnicowanych faktur powierzchni wpływające w istotny sposób na postrzeganie, co wyjaśnię w dalszej części).

Dobrze przy tej okazji pamiętać, że – kreśląc swoją teorię percepcji - son nie wprowadza istotnych rozróżnień między ludźmi[429] a zwierzętami W istocie zarówno koncepcja, jak i definicje afordancji są znacznie bar dziej dynamiczne i płynne niż wersje tej propozycji przejęte głównie n potrzeby teorii projektowania. Nie jest przy tym bez znaczenia, że – ja podkreślają badacze z obszaru psychologii i nauk o percepcji – sam Gi son modyfikował swoją teorię z upływem czasu, ale też nigdy ostatecz jej nie podsumował[430]. Proponuję zatem jej przybliżenie nie tyle w celu

---

427 M.B. Hansen, *Ubiquitous sensation: Toward an Atmospheric, Collective and Microtemporal* [w:] U. Ekman (red.), *Throughout…*, s. 84.

428 Tamże, s. 85.

429 Więcej o rozróżnieniu na organizmy „ożywione" i „nieożywione" (*animate* oraz *inanimate*) w książce Edwarda S. Reeda: *Encountering the World. Towards the Ecological Psychology*, Oxford University Press, Oxford–New York 1996.

430 Por.: K.S. Jones, *What is an affordance?*, „Ecological Psychology" 2003, Vol. 15, No. 2; C.F. Michaels, *Affordances: Four Points of Debate*, „Ecological Psychology" 2003, Vol. 1 No. 2; A. Chemero, *An Outline of a Theory of Affordances*, „Ecological Psychology" 200 Vol. 15, No. 2 (cały numer tego czasopisma został poświęcony pogłębionym rozważa-

definicyjnej stabilizacji i wypracowania jednolitej wersji, ile raczej dla pokazania tkwiącego w niej potencjału interpretacyjnego, który moim zdaniem wciąż nie został w pełni wykorzystany. Stało się tak po części za sprawą wspomnianej już Normanowskiej jej wersji, która w rezultacie przyniosła ograniczenie idei Gibsona do kręgu praktycznych zagadnień projektowania, nakierowanych na ergonomię i optymalizację. Inna sprawa, że Gibson istotnie postulował ekonomiczność percepcji – w tym kontekście należy także rozumieć bezpośredniość postrzegania – zgodnie z którą organizm postrzega tylko informacje dlań w środowisku niezbędne. Jak słusznie podkreślają autorzy artykułu poświęconego konkretnym zastosowaniom tej teorii w robotyce, teoria Gibsona daje się w pełni odczytać tylko w kontekście całości jego badań nad percepcją i przetwarzaniem informacji, mocno inspirowanych szkołą Gestalt z jednej strony, z drugiej zaś ufundowanych na radykalnym empiryzmie w wydaniu Jamesa (to zresztą kolejny w mojej książce trop prowadzący w tym właśnie kierunku[431]). Wskazują ponadto na jeszcze jeden ważny fakt z punktu widzenia *ubicompu* i komputacji zanurzonej w świecie: koncepcja affordancji u Gibsona dotyczy przede wszystkim organizmów działających i aktywnych, ma więc silnie performatywny walor. Zresztą badania eksperymentalne, prowadzone w celu weryfikacji ustaleń Gibsona, pokazują, że postrzegamy w środowisku „niezupełnie obiekty (np. schody, drzwi, krzesła), ale możliwości podejmowania działań w świecie (np. możliwości wejścia, przechodzenia, siedzenia)”[432]. Sfera działań – co nie jest zaskakujące w świetle refleksji choćby Jamesa – jest zatem obszarem, w którym istotnie zaciera się nie tylko granica między organizmem a środowiskiem, ale także między podmiotem a przedmiotem. W kontekście mediów lokalizacji ciekawe jest również silnie antykartezjańskie i antykantowskie rozumienie przestrzeni przez Gibsona – jego zdaniem jest ona „mitem, duchem, fikcją geometrów”[433]. Owe przestrzeń w sensie abstrakcyjnym w myśl

niom nad definiowaniem affordancji oraz potencjałem tkwiącym w koncepcji Gibsona); E. Şahin, M. Çakmak, M.R. Doğar, E. Uğur, G. Üçoluk, *To afford or not to afford: A new formalization of affordances towards affordance based robot control*, „Adaptive Behavi 2007, Vol. 15, No. 4; H.S. Jenkins, *Gibson's 'Affordances': Evolution of a Pivotal Concep* „Journal of Scientific Psychology” 2008, XII.

431 Por.: H. Heft, *Ecological Psychology in Context*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah NJ–London 2001.

432 Tamże, s. 4.

433 J.J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Psychology Press, New York 1986, s. 3.

jego teorii nie istnieje, istnieje tylko jako zjawisko ucieleśnione i zakor
nione w doświadczeniu. To interesujący aspekt, zwłaszcza wobec geo
diów, łączących, jak się wydaje, trzy tryby przestrzenne według Lefeb
(analizowałam to zagadnienie, pisząc o dyskursywizacji praktyk prze-
strzennych), z których jeden (przestrzeń koncepcyjna) ma właśnie silr
abstrakcyjny, geometryczny potencjał. Na nim zresztą opierają się tec
nologie lokalizacji stosowane przez GPS. Antykantowska postawa Gibs
na daje się także zauważyć również w jednym z jego podstawowych p
konań – że mianowicie percepcja nie jest tylko konstrukcją umysłu. Dl
Gibsona, podkreślmy to raz jeszcze, percepcja była zawsze wynikiem
nurzenia w środowisku i szczególnej formy „współpracy" z nim.

Bezpośrednim kontekstem teorii afordancji jest jednak opracowana
przez Gibsona optyka ekologiczna, będąca polemiką z teorią widzenia
skoncentrowaną na zjawisku odbicia obrazu na siatkówce oka. Zdanie
Gibsona widzenie ma charakter znacznie bardziej ucieleśniony i jest ta
że wynikiem skomplikowanej gry odbić światła oraz możliwości ofero-
wanych przez środowisko: materiałów, powierzchni i zmian perspekty-
wicznych zachodzących, kiedy organizm znajduje się w ruchu. Gibson
postrzegał – i to jest wniosek dla mnie bodaj najważniejszy – środowis
i funkcjonujący w nim organizm jako niepodzielne. Szczególnie ciekaw
mi elementami optyki ekologicznej Gibsona z punktu widzenia nierepr
zentacjonistycznych ujęć obrazowania sieciowego są: związek wygląd
bodźców o charakterze wzrokowym z materialnością oraz ruch – obec
niemal w każdym momencie rozważań nad środowiskiem i związkiem
ganizmu z nim. Innymi słowy, chodzi nie o moment percepcji zamrożo
ny w czasie i wyrwany z całościowego układu, zarówno synchroniczne
(relacja ze środowiskiem), jak i diachronicznego (relacja ze środowiski
odbywająca się w czasie), ale o procesualne rozumienie postrzegania.
ujmuje to Ernst Gombrich, którego własna teoria rozwijała się w istot-
nym dialogu z Gibsonem[434]. Uważa on, że „statyczny obraz"[435] nie „stru-

[434] Debata między E. Gombrichem a J.J. Gibsonem toczyła się przez ponad dekadę, poczy-
nając od 1971 roku, na łamach znanego czasopisma „Leonardo". Dokumentacja tej dys
kusji została zebrana przez Richarda Woodfielda w archiwum udostępnionym w sieci,
wśród zasobów The Gombrich Archive. Por.: Gombrich/Gibson Dispute, oprac. R. Wood-
field, http://gombrich.co.uk/gombrichgibson-dispute/ [dostęp: 20.09.2014].

[435] Por.: E.H. Gombrich, *Review of James J. Gibson and the Psychology of Perception by Ed
ward S. Reed*, „New York Review of Books", 19.01.1989, wersja online: http://gombrich
archive.files.wordpress.com/2011/04/showdis13.pdf [dostęp 25.05.2013].

mień informacji otrzymywany przez oko w kontekście całości struktury naszego środowiska.[436] Wpływ na taki kształt teorii miały zapewne doświadczenia wyniesione z pracy z pilotami wojskowymi: w czasie II wo światowej Gibson służył w lotnictwie, zajmując się m.in. badaniami na identyfikacją pozycji w czasie lądowania.[437] Środowisko opisuje Gibson za pomocą triady medium, substancji i powierzchni, umożliwiających równo trwanie, jak i zmianę (medium oznacza u Gibsona powietrze lub wodę, które umożliwiają lokomocję oraz rozchodzenie się fali dźwiękowej i świetlnej) – medium oddzielają od obecnych w środowisku substancji powierzchnie, przy czym medium może także być substancją (tak j np. w przypadku ludzi, którzy nie mogą w wodzie swobodnie oddychać Przestrzeń fizyczna jest dla niego strukturą zorganizowaną przez zagnieżdżanie (*nesting*) – mniejsze obiekty mieszczą się w większych, a zatem na tym bardzo podstawowym poziomie analizy wymiary i przestrzenne topologie nie są kwestią abstrakcyjnych jednostek miary, a raczej w nikiem wzajemnych relacji. Innym ważnym składnikiem środowiska są powierzchnie, krawędzie, faktury oraz rozmaite stopnie przejrzystości Mają one fundamentalne znaczenie dla postrzegania wzrokowego, któ w jego ujęciu jest przede wszystkim wynikiem reakcji organizmu na za chowania fal świetlnych w zorganizowanym przestrzennie środowisku. Obserwator (patrzący) jest zanurzony w, jak to obrazowo określił Gibson, „morzu energii fizycznej”,[438] której tylko ułamek jest w stanie aktywnie odbierać. Percepcja jest tutaj opisana jako wynik reakcji organizm (mechanicznej, chemicznej, sensualnej, ale zawsze ucieleśnionej) z dy micznym wewnętrznie otoczeniem (gra świateł i cieni będąca wynikie zmiennych materialności oraz zmiennego natężenia światła w związku z porą dnia lub nocy).

Choć modelowana w ujęciu Gibsonowskim teoria widzenia – krytyczn wobec części ujęć kognitywistycznych, które w niewystarczającym sto uwzględniają problematykę ucieleśnienia operacji – sama w sobie była ciekawą propozycją badawczą, to tutaj interesuje mnie przede wszyst jako bezpośredni kontekst Gibsonowskiej teorii afordancji. Oczywiście do pewnego stopnia można widzieć tę teorię jako pewien wariant teor

---

[436] Tamże.

[437] Podkreśla to m.in. E. Gombrich we wspomnianej już jego recenzji książki Edwarda S. Reeda poświęconej Gibsonowi. Por.: tamże.

[438] J.J. Gibson, *The Ecological Approach...*, s. 57.

systemowej (choćby w wydaniu koncepcji autopojezy Vareli i Matura-
ny), w której organizmy są w nieustannym sprzężeniu ze swoim środo
wiskiem. Sądzę jednak, że kryje się w tej propozycji więcej możliwości
interpretacji. Idea postrzegania elementów środowiska w sposób dyna
miczny, z perspektywy tego, co ono umożliwia i jak organizmy odpo-
wiadają na te możliwości, wywodzi się z tradycji Gestalt – Gibson wspo
mina zresztą o inspiracji poglądami Kurta Koffki i Kurta Lewina. Słowo
afordancje (*affordances*) zostało przez Gibsona wymyślone specjalnie
to, aby oddać tę szczególną relację łączącą organizm ze środowiskiem
w którym funkcjonuje, i oznaczało – w pierwszym ujęciu – to, co owo
środowisko umożliwia obserwatorowi. Oryginalna definicja sformułowa
na przez Gibsona w książce *The Ecological Approach to Visual Percep*
brzmi: „Afordancje środowiska są tym, co ono oferuje zwierzęciu; tym
czego dostarcza lub w co wyposaża [*furnishes*], na dobre lub na złe (..
Używając tego słowa, mam na myśli coś, co odnosi się jednocześnie d
środowiska i zwierzęcia w sposób, w jaki żadne inne pojęcie tego nie
czyni. Zakłada ich komplementarność"[439]. Dalej badacz przypomina,
że nie jest to żadna abstrakcyjna fizyczna własność i dobitnie podkreś
la: „Afordancja przełamuje dychotomię podmiot – przedmiot [*subjec-
tive – objective*] i pomaga zrozumieć ich nieadekwatność. Jest zarówn
faktem związanym ze środowiskiem, jak i odnoszącym się do zachowa
nia. Jest zarówno fizyczna, jak i psychologiczna, ale nie jest żadną z ni
oddzielnie. Afordancja wskazuje w obie strony: ku środowisku i obser-
watorowi jednocześnie"[440]. Sądzę, że znaczący jest także język, za pomo-
cą którego Gibson opisuje swoje przykłady. Pisząc o tym, co umożliwia
powierzchnie dostępne na lądzie, opisuje ich „wspinalność" (*climb-on
-able*), „spadalność" (*fall-off-able*) lub „skrywalność" (*get-under-neath
-able*), wskazując na kontinuum, jakie stanowi środowisko i zanurzony
w nim organizm (obiekt). W pojęciu afordancji kryje się jeszcze jedno
istotne znaczenie: bezpośrednia, triadyczna relacja między informacja
wizualną/obrazem, proprioreceptoryką i zmysłem dotyku a użyciem.

---

[439] Tamże, s. 127. Pojęcie afordancji było przedmiotem wielu dyskusji, rozwinięć i przefor-
mułowań w środowisku psychologii ekologicznej oraz na gruncie informatyki stosowa-
nej i projektowania. Dyskusję tę – oraz różnice w poszczególnych stanowiskach – pod-
sumowują zwłaszcza dwa artykuły z odrębnych od siebie dziedzin: E. Şahin, M. Çakmak
M.R. Doğar, E. Uğur, G. Üçoluk, *To afford...* oraz H.S. Jenkins, *Gibson's 'Affordances'...*
Szersze tło przynosi książka H. Hefta: *Ecological Psychology...*

[440] Tamże, s. 129.

Mówiąc krótko, w myśl teorii Gibsona elementy środowiska „zachęcają do pewnych zastosowań, a proces ten cechuje fuzja wniosków płynących z pochwycenia informacji optycznej oraz konkretnych działań organizmu (chwytania, biegu, skrywania itp.). Sądzę, że tutaj właśnie kryje się sedno koncepcji percepcji bezpośredniej, tak ważnego elementu teorii Gibsona, prócz oczywistego tropu prowadzącego w stronę wspomnianej już teorii autopojezy, w świetle której zagadnienie Gibsonowskiej percepcji bezpośredniej bywa także prezentowane[441]. Owo „pochwytywanie” informacji z otoczenia rozgrywa się właśnie w procesie takiej fuzji i ma charakter zdecydowanie performatywny, nie zaś analityczny; jest poza tym, jak można sądzić, konsekwencją faktu, że środowisko/świat, nisza ekologiczna i zamieszkujący je organizm są rozpatrywane nie oddzielnie, a jako dynamiczny, emergentny układ we wzajemnych relacjach. Podkreślę tutaj, że informacja nie przynależy zatem ani do organizmu ani do świata oddzielnie, ale pojawia się jako konieczny element relacji. Zdaniem Harolda S. Jenkinsa pojęcie afordancji może być nawet uznane za formę teoretycznej przemocy na mechanicystycznym myśleniu o rozdzielności organizmu i środowiska[442]. H.S. Jenkins wskazuje także na fakt, że teoria Gibsona pozwala na przekroczenie innych dychotomii: indywidualne/zbiorowe, synchroniczne/diachroniczne (wspominałam o tym parę akapitów wyżej) oraz wewnętrzne/zewnętrzne. Pierwsze z nich ma znaczenie dla właściwego zrozumienia pojęcia. Jak podkreślił Edward S. Reed[443], należy pamiętać, że afordancje nie są czymś, co postrzega konkretny, pojedynczy organizm, ale co jest dostępne całej populacji zamieszkującej określoną niszę i ma charakter pewnej potencjalności. Zdaniem E.S. Reeda związek, który zawiązuje się poprzez afordancje i dzięki nim, nie ma charakteru deterministycznego – nie powodują one zachowań organizmu, ale je umożliwiają.

Sądzę, że powyższy wywód uzasadnia, dlaczego tak często pojęcie afordancji jest używane przy opisie przemian paradygmatu technologii komputerowej. Chcę jednak zaproponować odmienną formę „przydatności” niż ta, którą z inspiracji podejściem Normana przeszczepiono w obszar refleksji nad interfejsem człowiek–komputer. Z co najmniej dwóch

---

[441] W.J. Clancey, *Situated Cognition. On Human Knowledge and Computer Representation*, Cambridge University Press, Cambridge 1997.

[442] H.S. Jenkins, *Gibson's 'Affordances'...*

[443] E.S. Reed, *Encountering...*

powodów teoria afordancji kryje wciąż istotny potencjał analityczny z punktu widzenia całego środowiska medialnego postbiurkowej technologii komputerowej. Po pierwsze, pozwala uchwycić kłączowy układ człowiek – technologia komputerowa w sytuacji, w której ta druga sytuuje się znacznie bliżej ludzkiego ciała i praktyk działania w świecie niż kiedykolwiek wcześniej. Jest tak również w sytuacji, kiedy – jak to często bywa w przypadku komunikacji za pomocą sensorów, *beaconów* c tagów RFID i łączności bezprzewodowej – znika oczywisty i rozpoznawalny interfejs graficzny. Po drugie, dostarcza możliwości rozpatrywania tej relacji jako pewnego kontinuum, w sposób niezdeterminowany, ale oparty na wzajemnych relacjach. To jest właśnie środowisko, gdzie zachodzi zagnieżdżanie obrazów sieciowych. Najważniejszym dla mnie powodem jest jednak możliwość postrzegania obrazów sieciowych i ic sprawczości w obrębie całego środowiska, w które są włączone, przez rozumiem zarówno sieci informacyjne, urządzenia i protokoły przetwarzania danych, jak i ludzkich aktorów (zarówno współtworzący owe ob zy w różnym zakresie współtworzą, jak i korzystający z nich). To właśn w tym kontekście można lepiej zrozumieć sprawczość i performatywn zdolność obrazów sieciowych – a widzieliśmy na przykładach omówionych w poprzednich rozdziałach, że istotnie cybermapy wywołują pewne skutki w rzeczywistości. Dzieje się tak nie za sprawą, jak u Mitchella, jakiejś tajemniczej w gruncie rzeczy ich własności sprowadzającej s do aspektu wolicjonalnego, ale właśnie za sprawą afordancji rozumianych jako złożony (jak za moment zobaczymy) proces ich zagnieżdżania w rzeczywistości.

Można bowiem uznać, że na tym właśnie polega funkcjonowanie obrazów generowanych dynamicznie w czasie realnym, na podstawie danych pobieranych bezpośrednio ze środowiska, i jednocześnie fakt, że budują one koalicje, stymulują aktywności i w rezultacie wywołują zmianę. W myśl mojej propozycji nie jest to zaledwie „uwidocznienie" problemu pozostającego poza społecznymi machinami konstruowania widzialności. To raczej dostrzeżenie, że w obrazie zawiera się w pewnym sensie całość produkującego go środowiska, wraz z ludzkimi aktywnościami, warunkami technospołecznymi i politycznymi przeszkodami czy możliwościami. Mamy tutaj bowiem do czynienia ze środowiskiem przywołanego już i zanalizowanego we wcześniejszych rozdziałach „elektronicznego układu nerwowego", którego tkanką łączną (jeśli pozostawać przy metaforach biologicznych) staje się łączność

bezprzewodowa. W takim rozumieniu – odbiegającym nieco od problematyki percepcji w rozumieniu psychologicznym – pojęcie affordancji oraz ekologiczna teoria percepcji wizualnej Gibsona będą się lokować właśnie w nurcie filozofii niereprezentacjonistycznej, mającej swoje korzenie w tradycji Bergsona i Deleuze'a. Perspektywa teorii affordancji pozwala zatem uzasadnić konieczność uwzględnienia paradygmatu i warunków *ubicompu*, kiedy analizuje się poszczególne, konkretne tryby wytwarzania obiektów cyfrowych krążących w mediach sieciowych, w tym rozmaitych form obrazowych. Chodzi tutaj o podatność na społeczne kreowanie, obejmujące także aktorów pozaludzkich, podatność na wzmożoną cyrkulację, łatwość interfejsów oraz ich zmysłowość (to, że dają się łatwo zmieścić w kieszeni, że przyjemnie leżą w dłoni, że mają właściwą wagę i właściwy rozmiar). Nie można jednak także zapominać o kwestii dostępności technologii (widzieliśmy, jak istotny był to element w wielu projektach), o eksperymentach z nią i politykach korporacyjnych kryjących się za upowszechnianiem standardów opracowania danych lub – przeciwnie – o ograniczaniu dostępu do nich. Bez wątpienia ma znaczenie także poddana analizie w rozdziałach wcześniejszych „łączliwość” *ubicompu* (wszechobecna łączność bezprzewodowa), czyli fakt, że tworzy niestabilne, otwarte i prowizoryczne sieci komunikacji.

Wszystkie te zjawiska sytuują się w samym centrum proliferacji obrazów oraz ekstatycznego przyrostu danych. Do pewnego stopnia tłumaczą także, dlaczego media lokacyjne i krążące w nich obrazy stają się jednym wielkim, otwartym laboratorium społecznego wytwarzania wiedzy. Wyjaśnia zatem, dlaczego są one tak podatne na społecznościowe przetwarzanie i dlaczego tak intensywnie krążą w mediasferze. Ma więc istotnie znaczenie fakt, że Gibson radykalnie narusza relację podmiot/przedmiot opartą na fundamentalnym cięciu, będącym wręcz – w tradycyjnej mechanistycznej filozofii – warunkiem poznania. Na tym polega dziedzictwo radykalnego empiryzmu Jamesa, w którym kategoria czystego doświadczenia rozgrywa się poza binarną opozycją podmiot – przedmiot[444]. W wręcz można pokusić się o budowanie

[444] D. Lapoujade, *From Transcendental Empiricism to Worker Nomadism: William James*, „Pli” 2000, No. 9, wersja online: http://www.yumpu.com/en/document/view/11574874/from-transcendental-empiricism-to-worker-nomadism-william-james [dostęp: 15.07.2013].

szerszych analogii: to, co w Gibsonowskim ujęciu struktury środowiska jest „zagnieżdżaniem", może być postrzegane jako odpowiednik siecio wej struktury świata i doświadczenia, opartych na nieustannym przyłą czaniu fragmentów i podążaniu za liniami potencjalności projektowa nymi przez świadomość.[445] David Lapoujade podsumowuje koncepcję Jamesa: „Trzeba myśleć o świecie jak o rozległej tkaninie, stopniowo t nej oraz jednocześnie jak o systemie sieci: jak o patchworku i sieci"[446] W tym świecie reprezentacja obrazowa jest jedną z form kolektywne go tkania niestabilnej i porowatej wiedzy o świecie.

Transdukcja, czyli sztuka wyłaniania

A zatem teoria Gibsona wyjaśnia środowisko, w którym zachodzi za gnieżdżanie się obrazów w świecie (wskazując przy okazji – co akurat mniej dla mnie istotne – na holistyczny charakter doświadczenia wzro kowego). Simondonowskie metafory transdukcji w świecie fizycznym i ludzkim (w pierwszym przypadku jest to krystalizacja, w drugim – pro cedura formowania cegły) pozwalają natomiast uchwycić aspekt czaso wy tego procesu. Ta perspektywa każe jednocześnie dodać, że proces zagnieżdżania obrazów w rzeczywistości – widziany w aspekcie dia chronicznym – oznacza także zróżnicowane formy wymiany energii ze światem. Pozwala zarazem uchwycić całą złożoność relacji między wy darzeniem a strukturą, w której ono zachodzi i którą jednocześnie wsp tworzy w miarę owego wydarzania. Mówiąc najprościej – terminologia zaczerpnięta od Simondona pozwala poważniej potraktować związek między wyłaniającym się obrazem cyfrowym (sieciowym) a wywoły wanymi przezeń efektami. Zatem – powracając choćby do mapowania kryzysowego – pozwala wyjaśnić związek np. między aktem wspólnoto wego mapowania Kibery a pakietem rozwiązań zmierzających do zmia ny sytuacji (lub – w innych przypadkach – brakiem akcji). Co jednak najistotniejsze – pozwala przemyśleć ten proces w zupełnie innej per spektywie, która wychodzi poza złudzenie „obrazu" i jego społecznego „efektu". To stanowi właśnie samo sedno reprezentacjonizmu jako ram pojęciowej, w której z pola widzenia znika całość procesu, pojawiają si

[445] Tamże.
[446] Tamże, s. 198.

za to zamrożone, statyczne momenty sytuujące się po dwóch stronach granicy wyznaczanej przez klasyczne pojęcie reprezentacji: obraz, jego „źródło”, a następnie „efekt” w świecie.

Podkreślę więc raz jeszcze – chodzi o przywołane przeze mnie w poprzednich rozdziałach obrazy sieciowe w całej ich procesualności; jako zdarzenia i miejsca wplecione w złożony proces, który tyleż formują, co są przezeń formowane. Jest to więc tradycja Deleuze'owska, tak jak przedstawia ją Michał Herer, uznając genezę za naczelny problem myśli Deleuze'a. Dla Herera stanowi ona samo sedno filozofii francuskiego myśliciela, wokół którego organizują się wszystkie pozostałe pojęcia, tak chętnie wykorzystywane również w kulturoznawstwie. Herer umieszcza tutaj zarówno tradycyjne terminy ontologiczne, takie jak różnica, jak i neologizmy, z których francuski filozof szczególnie zasłynął – deterytorializacja, ciało bez organów czy machina). Dalej polski badacz myśli Deleuze'a podkreśla, że chodzi w niej „o to, by pod każdą formą organizacji wykryć splot sił, różnic intensywności, nieświadomych przepływów, które ją stale unoszą, jednocześnie odpowiadając za jej rzeczywistą genezę”[447]. W moim przedsięwzięciu podążam jednak tropem nieco precyzyjniej rysującej problematykę indywiduacji myśli Simondona, choć w gruncie rzeczy decydującym aspektem jest fakt, że w dużym stopniu mamy tutaj do czynienia z filozofią technologii (w nie zupełnie jednak klasycznym jej kształcie). Bez wątpienia obu myślicieli łączą pewne ścieżki, zwłaszcza jeśli mówić o Simondonie, który został szerzej „odkryty”, kiedy jego sylwetkę przybliżył w swoim zbiorze esejów Deleuze[448], dla którego zresztą Simondon był stałym punktem odniesienia. Propozycja Simondona będzie dla mnie emblematyczna dla szerzej rozumianej filozofii procesu, której linię rozwojową najczęściej kreśli się właśnie na osi Bergson – Whitehead – Deleuze. Obfitość problematyki dostępna w rozważaniach Simondona każe mi dokonać dosyć radykalnych wyborów, ważne jest jednak dla mnie pozostawanie w kręgu jego sposobu myślenia.

A więc pojęcia zaczerpnięte z repertuaru Simondonowskich figur pozwalają mi pokazać nie tylko, że obraz nie jest rzeczą i że jest połączony z rzeczą (światem) w ich wzajemnym wyłanianiu, ale także wskaza

---

[447] M. Herer, *Gilles Deleuze. Struktury – maszyny – kreacje*, Universitas, Kraków 2006, s. 1

[448] G. Deleuze, *On Gilbert Simondon* [w:] tegoż, *Desert Islands and Other Texts 1953–197* New York–Los Angeles 2004.

w jaki sposób to się dzieje. Istotne są dla mnie szczególnie dwa termin
transdukcja i metastabilność. Poświęcę nieco uwagi zwłaszcza koncep
cji transdukcji i teorii transduktywności. Na grunt badań nad mediami
przeszczepił je w całościowy sposób Mark Hansen[449], ale wykorzystywali je
w swoich analizach Massumi[450] (zainteresowany przede wszystkim cie-
lesnością i afektem, również w relacji do obrazu audiowizualnego) ora
Hansen[451] (badając kategorię ucieleśnienia oraz problematykę procesu
afektywnego w sztuce nowych mediów). Posługują się nimi także, cho
w nieco uproszczony sposób – analizując związki przestrzeni z kodem
w warunkach miejskiej rzeczywistości hybrydowej – Dodge i Kitchin[452].
Znaczący jest zapewne fakt, że teoria Simondona często stanowi tło d
rozważań wokół relacji między mediami, afektem a praktykami uciele
nionymi. Zważywszy na fakt, że w 2013 roku ukazało się nakładem MI
Press anglojęzyczne tłumaczenie ważnej książki Muriel Combes poświ
conej francuskiemu filozofowi[453] (obok wcześniej wydanego opracowa-
nia Alberta Toscana[454], z jednym rozdziałem omawiającym jego myśl),
a jednocześnie przygotowywane jest tłumaczenie zasadniczych książe
samego Simondona, można właściwie mówić o swoistym renesansie
i festiwalu Simondonowskim. Do tego trzeba dodać poświęcone mu
numery monograficzne co najmniej trzech europejskich[455] czasopism
oraz ukazujące się od 2009 roku „Cahiers Simondon", żeby ów Simon-
donowski fenomen nabrał wyrazistości. W polskich badaniach nad me
diami koncepcję relacji transduktywnej jako stanowiącej o dynamicz-
nym układzie łączącym człowieka z przestrzenią przywołała Barbara

---

449 Tamże.

450 B. Massumi, *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham–London 2002.

451 M.B. Hansen, *Bodies in Code. Interfaces with Digital Media*, London–New York 2006; tegoż, *Ubiquitous...*

452 R. Kitchin, M. Dodge, *Code/Space...*

453 M. Combes, *Gilbert Simondon and the Philosophy of the Transindividual*, przeł. T. LaMarre, Cambridge 2013.

454 A. Toscano, *The Theatre of Production. Philosophy and Individuation Between Kant and Deleuze*, London 2006.

455 Por.: „Multitudes" 2004, Vol. 4, No. 18 (m.in. z artykułami następujących autorów: P. Virno, I. Stengers, M. Combes, A. Toscano, A. Negri, M. Hardt), http://www.cairn.info/revue-multitudes-2004-4.htm [dostęp: 30.03.2013]; „Parrhesia" 2009, No. 7 (m.in. B. Stiegler, P. Virno, B. Massumi, J.-H. Barthélémy, tłumaczenia wybranych tekstów Simondona), http://www.parrhesiajournal.org/past.html [dostęp: 5.04.2013]; „Inflexions" 2012, No. 5, http://www.inflexions.org/ issues.html#i5 [dostęp: 5.04.2013].

Kita[456]. Pewna trudność kryje się w tym, że myśl Simondona stanowi specyficzną całość i – podobnie jak w przypadku teorii ANT – wyjęcie koncepcyjnej „cegiełki” z bardzo spójnej budowli może nieco zaburzyć recepcję głównych idei autora. Paralela wobec propozycji Latoura nie jest przypadkowa – istnieją bowiem silne związki między zrębami teorii ANT a myślą Simondona (zwłaszcza w kwestii rozumienia „zbiorowości” i „aktora-sieci” przypominającego Simondonowskie złożenie techniczne [*l’ensemble technique*], podobieństw między niektórymi aspektami teorii transdukcji a Latourowską translacją, rozumieniem „maszyn” u Simondona a czynnikami pozaludzkimi u Latoura oraz naciskiem na relacyjność i decentralizację podmiotu, a także sprawczość nieograniczającą się do czynników ludzkich).

Przede wszystkim jednak mowa o filozofie zainteresowanym bytem w jego procesualności i wyłanianiu się, myślanym jednak poza gorsetem hylemorfizmu, budującym radykalnie antysubstancjalny i antyesencjalistyczny projekt ontologiczny, w którym należałoby właściwie mówić nie tyle o ontologii, ile o ontogenezie: jednym z zasadniczych tematów, organizujących właściwie całą myśl Simondonowską, jest problematyka indywiduacji. Drugim ważnym tematem będzie dla Simondona – nazywanego najczęściej filozofem technologii[457] – technologia: rozumiana oczywiście w kontekście transduktywnym i ontogenetycznym, zwłaszcza z punktu widzenia problematyki inwencji i innowacji[458]. Warto przy tym od razu dodać, że Simondon rozważa proces indywiduacji nie tyle od strony już uformowanego obiektu-całości, ile raczej w perspektywie ruchu, dzięki któremu obiekt wyłania się z preindywidualnego kontinuum (kryjącego jednak w sobie pewien potencjał różnicujący). Simondon i jego komentatorzy przywołują w tym

---

[456] B. Kita, *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów*, Rabid, Kraków 2003.

[457] Jako filozof technologii Simondon zdobywa ostatnimi laty coraz większe uznanie także w teorii anglojęzycznej – dziwić może, że jego nazwisko nie pojawia się na kartach podręcznika wydanego stosunkowo niedawno w słynnej serii przez Blackwell. Por.: J.K.B. Olsen, S.A. Pedersen, V.F. Hendricks (red.), *A Companion to the Philosophy of Technology*, Blackwell, Oxford 2009. Filozofia technologii nie była jedyną dziedziną zainteresowań Simondona i łączyła się z jego szczególną wersją ontologii, choć – zdaniem niektórych autorów – zasady tego połączenia wciąż wymagają pogłębionych badań. Por.: X. Guchet, *Simondon, la technologie et les sciences sociales*, „Cahiers Simondon” 2009, No. 1.

[458] Świadectwem tego zainteresowania jest zwłaszcza tom będący zapisem konferencji i kolokwiów poświęconych tej problematyce. Por.: G. Simondon, *L’invention dans les techniques. Cours et conferencés*, Seuil, Paris 2005.

kontekście *apeiron* Anaksymandra na określenie żywiołu jeszcze nieustrukturowanego, ale niepozbawionego skądinąd potencjałów energetycznych. Deleuze pisze przy tej okazji, że obiekt „nie jest po prostu wynikiem, ale *środowiskiem* indywiduacji"[459] (zwłaszcza że związki z preindywidualnym – w odniesieniu do procesów mentalnych i psychicznych – pozostają w przypadku jednostki ludzkiej zachowane na poziomie życia afektywnego i emocjonalnego). Trzeba także dodać, że kategoria pojedynczej jednostki i jej psychicznych uwarunkowań nie ma prymatu nad bytami o charakterze społecznym i kolektywnym[460]. A. Toscano zaś pisze przy tej okazji o „osobliwej indywiduacji" (*anomalous individuation*) wykraczającej poza rozróżnienie autonomicznej (samoorganizującej) i heteronomicznej (mechanistycznej) indywiduacji. Ów podział ma jego zdaniem kantowską proweniencję. Taki model „osobliwej indywiduacji" miałby polegać na „próbie nakreślenia materialnych i kognitywnych operacji prowadzących do ukonstytuowania się indywiduum bez konieczności uciekania się do zasad indywiduacji (niematerialnych praw, pojedynczych całości lub oddzielnych aspektów bycia)"[461]. Oferuje go właśnie m.in. Simondon (Toscano śledzi całą filozoficzną genealogię tej propozycji, wychodząc od problematyki organiczności u Kanta i przyglądając się odpowiedziom nań u Nietzschego, a wreszcie kreśląc ścieżkę obejmującą m.in. Williama Jamesa, C.S. Peirce'a, Gilles'a Deleuze'a oraz Gilberta Simondona). Odpowiedzią jest zawieszenie, jak pisze Toscano, „przesłanki, ontologicznej i epistemicznej zarazem, o uformowanych uprzednio warunkach determinujących istnienie bytów jednostkowych"[462]. W to miejsce pojawia się zamiar włączenia w rozważania nad indywiduacją samego wyłaniania się różnicy między autonomią a heteronomią. To m.in. wyjaśnia, dlaczego mamy do czynienia z tak radykalnie procesualną wersją ontogenezy, taką, która po bergsonowsku radzi sobie ze słynnym paradoksem Zenona (przypomnijmy – rozbijającym ruch na pojedyncze punkty po to, by wykazać, że ruch w istocie nie jest możliwy, co Bergson radykalnie odwrócił, ujmując ruch nie jako

---

459 G. Deleuze, *Desert Islands...*, s. 86.

460 Por.: G. Simondon, *L'individuation psychique et collective*, Éditions Aubier, Paris 1989 (z przedmową B. Stieglera).

461 A. Toscano, *The Theatre...*, s. 3.

462 Tamże.

przesunięcie od punktu do punktu, ale jako jednolite i ciągłe przejście). Massumi – który koncentruje się na tym aspekcie teorii Simondona – podkreśla właśnie odmienność w rozumieniu ruchu, zmiany, procesu (a zatem ontogenezy) wyłaniającą się z myśli Simondonowski i rzutującą na całość jego propozycji. To także z tego powodu trudno mi uwzględnić figurę „cięcia” proponowaną przez Kember i Żylińską jako rodzaj epistemologicznego „urządzenia” ułatwiającego refleksję nad złożonością procesu. Ten zabieg bowiem nie tyle ułat wia myśleni ile kieruje myśl na stare tory postrzegania ruchu jako przejścia przez szereg punktów pośrednich[463]. Massumi podkreśla jednak celnie, że przeciwstawienie myślenia procesualnego znaczeniu i reprezentacji nie jest korektą fundamentalnego błędu – nie chodzi bowiem o ich odrzucenie, a raczej o uznanie, że „obszar ich stosowalności musi być uznany za ograniczony do szczególnego trybu istnienia lub szczególnego wymiaru realności”[464]. Za taki lokalny, ograniczony do specyficznych trybów interpretowania obrazów, uznaję paradygmat reprezentacjonistyczny, którego weryfikację proponuję w niniejszej książce. Jak wielokrotnie to podkreślałam, moja weryfikacja jest przy tym nakierowana na poszerzenie pola interpretacji o performatywny i ontogenetyczny wymiar obrazów cyfrowych, co pozwoli lepiej zrozumieć związane z nimi procesy we współczesnej kulturze sieci.

Warto jednak także pamiętać – o ile nie jest to jeszcze oczywiste – że proces indywiduacji dotyczy obiektów zarówno świata ludzkiego, jak i pozaludzkiego (jeśli trzymać się lepiej przyswojonych rodzimej humanistyce pojęć Latourowskich), w tym – obiektów technicznych. Interesuje mnie tutaj bowiem pewien szczególny rys i moment indywiduacji, sygnalizowany u Simondona za pomocą przywołanego już tutaj kilkukrotnie pojęcia transdukcji (funkcjonującego w latach pięćdziesiątych XX wieku w obrębie genetyki i biologii molekularnej na określenie momentu przeniesienia informacji genetycznej między organizmami). Mackenzie przytacza znaną w kręgu zwolenników Simondona definicję pochodzącą z książki *L’Individu et sa genèse physico-biologique* (w danej jako część tomu *L’individuation à la lumière des notions de forme et d’information*), w której francuski filozof pisze o transdukcji jako

---

[463] Pisałam o tym dokładniej we wstępie.

[464] B. Massumi, *The Parables...*, s. 7.

„postępującej indywiduacji”[465] (choć może właściwiej byłoby napisać o „transdukcji w działaniu”):

> To pojęcie [transdukcji – przyp. A.N.] oznacza proces – fizyczny, biologiczny, umysłowy lub społeczny – którego aktywność stopniowo się rozwija, postępując w danej domenie przy jednoczesnym jego ugruntowaniu w strukturyzacji zachodzącej w innych strefach domeny; każdy region utworzonej struktury służy jako zasada konstytuująca dla następnych, w taki sposób, że modyfikacja postępuje równocześnie z tym, jak działa strukturyzacja[466]

Będzie to miało także takie konsekwencje, że poznanie nie jest oddz
ne od samego procesu. Jak ujmuje to Bernard Stiegler w przedmowie
jednej z książek Simondona: „Poznawać to jednocześnie indywiduowa
a indywiduować to trans-formować [to aluzja właśnie do Simondonow
skich metafor opisujących transdukcję – przyp. A.N.], czynić go nieznа
nym, oczekującym na poznanie, na roz-poznanie (...)”[467]. Simondon
ilustruje swoją koncepcję, przywołując proces krystalizacji – jego fazy
stanowią dla filozofa bardzo ważny punkt odniesienia. Przytoczona po
wyżej definicja staje się zresztą w pełni klarowna dopiero wtedy, kiedy
zilustrujemy ją za pomocą kolejnych etapów tego procesu: nukleacji,
propagacji krystalizacji, powstawania mikrostruktury krystalicznej ora
łączenia się kryształów w większe struktury. Warto także podkreślić, ż
w procesie krystalizacji „rozmaite rzeczywistości zostają poddane tra
dukcji lub mediacji”[468]; a zatem połączeniu ulegają realia z heterogenicz
nych domen, niekoherentnych i wzajemnie do siebie nieprzystających
(umożliwiając wyłanianie podmiotów hybrydowych, materialno-dysku
sywnych). Jak pisze Mackenzie (i co już wcześniej przywoływałam): „T
co zwykle jest postrzegane jako pojedynczy akt formowania materii, je
tylko ostatnim epizodem w serii łączących się ze sobą transformacji”[469].
Obrazy sieciowe postrzegane zatem w perspektywie ontogenetycznej
jak przybliżałam je w kolejnych rozdziałach, można zobaczyć na dwóc
osiach indywiduacji. Jedna z nich dotyczyłaby warunków zaistnienia

---

[465] G. Simondon, *L’Individu et sa genèse physico-biologique*, J. Millon, Grenoble 1995, s. 3
cyt. za: A. Mackenzie, *Transductions*..., s. 16.
[466] Tamże.
[467] B. Stiegler, *Preface* [w:] G. Simondon, *L’individuation psychique*..., s. IX.
[468] A. Mackenzie, *Transductions*..., s. 46.
[469] Tamże, s. 47.

i kształtowałaby się następująco: od całego układu i ekologii medialnej, nazwanej kondycją postmedialną, wraz ze stanowiącą „tkankę łączną” łącznością bezprzewodową oraz z genezą obejmującą wyłanianie mediów lokacyjnych na przecięciu praktyk artystycznych i zastosowań użytkowych. Drugą natomiast określałby proces wyłaniania się obrazu (w tym przypadku cybermapy) w kontinuum między rzeczywistością a formą obrazową (tutaj mielibyśmy do czynienia z mediacją przybliżoną dokładniej we wstępie): od pobierania danych z rzeczywistości, przez procedury algorytmiczne i/lub ludzką aktywność, zmieszane w różnych proporcjach, po ostateczną fazę krystalizacji formy obrazowej. Tę ostatnią można zatem zobaczyć także jako stop-klatkę procesu mediacji (jednocześnie opisać pojęcie transdukcji na aparacie pojęciowym zaproponowanym przez Kember i Żylińską i powrócić do refleksji „zamrażającej” ruch oraz rozkładającej go na serię statycznych punktów). W obu ujęciach jest raczej formą włączoną w cały szereg operacji i zdarzeń, o ki którym wyłania się ze środowiska, niż obiektem o jasno określonych granicach wyznaczanych przez logikę reprezentacjonizmu.

Transdukcja, czyli sztuka artykulacji

Istnieje jeszcze jeden sugestywny obraz wyjaśniający to zasadnicze dl Simondona pojęcie, tym razem obraz uwzględniający proces z udziałem człowieka (krystalizacja jest faktem świata fizycznego). Ta ilustracja naświetla inny aspekt transdukcji i ma związek z Simondonowskim rozumieniem informacji, które wychodzi poza hylemorficzną dychotomię forma/materia, obecną w postrzeganiu informacji jako odcieleśnionego, aktywnego aspektu kształtującego pasywną materię. Simondon (w przywołanej już książce podąża tym tropem Mackenzie) odwołuje się do procesu formowania cegły za pomocą odpowiedniej matrycy: bardzo dokładnie opisana procedura (poczynając od przygotowania substancji przeznaczonej do wlania w geometryczną formę, podlegającej następnie formowaniu, a wreszcie suszeniu) ujawnia rozmaite mikrotemporalności, gesty i operacje rozgrywające się w odmiennych porządkach (od odpowiednich proporcji materiałów, uzyskania stosownej gęstości i konsystencji masy po pomiary geometryczne matrycy i wiedzę o tym, w jaki sposób przekłada się to na wytrzymałość gotowego obiektu). W rezultacie „rozmaite rzeczywistości zostają

poddane transdukcji lub mediacji[470] – bardzo istotne sformułowanie, bo zasadnicze dla tego procesu jest właśnie to, że łączy zdarzenia obiekty i formy z rozmaitych obszarów rzeczywistości, często do siebie nieprzystających (np. elementy dyskursywne z fizycznością materiału). Ostatni akt transformacji – najbardziej widoczny i najwyraźniejszy – ma więc tendencję do przesłaniania całości procesu[471]. Chociaż transformacje dotyczą – w przypadku tego przykładu – złożonych wymian energetycznych między formą, w którą substancja jest wlewana w proces formowania cegły, a samą substancją, obejmują działanie czynników ludzkich i pozaludzkich zespolonych w tym procesie. Nie można ich w tym przypadku rozumieć jako bytów zupełnie odrębnych, ale też nie tracą swoich własności:

> (…) zasadą indywiduacji jest operacja, która niesie ze sobą wymianę energii między materią a formą, dopóki jedność nie doprowadzi do stanu równowagi. Można powiedzieć, że taką zasadą jest powszechna wymiana[472] między materią i formą za pomocą aktualizacji potencjalnej energii. Ta energia jest energią systemu; może wytworzyć efekty we wszystkich punktach systemu na równi; jest dostępna i wiadoma. Operacja taka polega na specyficzności [*singularity*] lub specyficznościach konkretnego tu i teraz; pochłania je i wzmacnia[473].

Trudno zatem mówić w tym przypadku o aktywności formy i pasywności materii; transdukcja zawsze oznacza energetyczną oscylację i wymianę w sieci relacji, które dopiero wyłaniają indywidualny obiekt/podmiot. To właśnie w tym kontekście informacja (i narzuca się wręcz w tym przypadku dość oczywista gra słów odnosząca się do procesu formowania, którą dostrzega także Mackenzie[474]) informacja

---

[470] Tamże, s. 46.

[471] Tamże.

[472] Stosuję tutaj termin „wymiana" między materią i formą jako odpowiednik angielskiego terminu *allagmatic* (od gr. *allagma* – 'zmiana, wymiana'), co najczęściej jest wyjaśniane jako „teoria działania" („L'allagmatic est la théorie des opérations"; G. Simondon, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Aubier, Grenoble 20 s. 560). Komentatorzy podkreślają jednak, że chodzi o znaczenie bardziej zniuansowan Zdaniem M. Combes pod tym terminem kryje się także transdukcja, analogia, konstruk tywizm i chodzi o możliwość przekształcenia działania w strukturę i *vice versa*, a także o performatywność teorii i refleksyjność działania; M. Combes, *Gilbert Simondon...*

[473] G. Simondon, *L'Individu et sa genèse...*, s. 44.

[474] A. Mackenzie, *Transductions...*

jest dla Simondona raczej zdarzeniem, szeregiem iterowalnych wymia
energetycznych, w których istotne miejsce zajmuje także „wewnętrzn
rezonans” wyłaniającej się formy, kształtowany w relacjach ze środow
skiem. Transdukcja może mieć różne oblicza – w zależności od tego,
czy dotyczy istot żywych, czy fizycznych (to zasadnicze rozróżnienie
nie ma jednak charakteru ontologicznego, nie jest różnicą gatunku czy
rodzaju, a jedynie tempa i trybu procesu indywiduacji) – ale jest dla Si
mondona pojęciem generalnym, opisującym procesy charakterystyczn
dla domen cechujących się metastabilnością. To kolejny bardzo ważny
termin Simondonowski podejmowany w kontekście jego filozofii tech-
nologii – istotny również dlatego, że Simondon ukuł go, polemizując
z matematyczną koncepcją informacji oraz z pojęciem homeostazy, na
którym oparta jest Wienerowska cybernetyka (najpełniejszy wyraz po-
lemika ta przybiera na gruncie mechanologii, rozwijanej w kręgu teo-
rii francuskojęzycznej – we Francji i w Kanadzie, a eksplorowanej przez
francuskiego filozofa zwłaszcza w drugiej części jego pracy doktorskiej
Du mode d’existence des objets techniques[475]. Dla Simondona ryzyko re-
dukcjonizmu, nieodmiennie wpisanego w teorię cybernetyczną, kryło
się w postrzeganiu stałej równowagi cechującej homeostazę jako punk
dojścia i metody rozwiązywania problemów (w tym wszelkich kryzysów
zwłaszcza społecznych), która tym samym sprowadzała się do regulac
Mówiąc krótko, cybernetyka wpisywała się w model podejścia funkcjo-
nalistycznego, które w dodatku oznacza redukcję społeczeństwa do m
szyny określonego rodzaju[476]. Metastabilność [*métastabilité*] opisuje zaś
swoisty stan systemu „na krawędzi”, w sytuacji kiedy „najmniejsza mo
dyfikacja jego parametrów (ciśnienia, temperatury itp.) wystarcza, żeb
naruszyć ten stan równowagi”[477]. Różnice w potencjałach energetycz-
nych stanowią o indywiduacji – taka zalążkowa energia zmiany tyleż
tkwi w systemie (jako pewien potencjał, wirtualność w Deleuze’owskim
rozumieniu – jeśli ponownie przywołać krystalizację, to mówilibyśmy
o fazie zarodkowej, w której powstają początkowe miejsca krystalizacj
co wymaga także jego strukturacji, aktualizacji według już zarysowany

---

475 Tamże; M. Combes, *Gilbert Simondon...*; J. Hart, *Preface* [w:] G. Simondon, *Du mode d’existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1989; R. Le Roux, *De Wiener à Simond penser l’innvention avec et sans Bergson*, „Cahiers Simondon” 2009, No. 1.

476 M. Combes, *Gilbert Simondon...*

477 Tamże, s. 3.

zrębów struktury (jak w przypadku kolejnych faz, które powodują rozra
stanie się kryształu). System, który znajduje się w stanie metastabilnc
obejmuje „potencjały, które nie są ze sobą kompatybilne, ponieważ na
leżą do zróżnicowanych wymiarów istnienia”[478]. Natura również polega
funkcja procesu transdukcji – m.in. na artykulacji potencjałów należą-
cych do różnych porządków bytu. Galloway, powołując się na Macken-
ziego, pisze przy tej okazji, że koncepcja transdukcji umożliwia sposób
„rozumienia technologii w kategoriach przepływu i oscylacji między
abstrakcją a konkretnością lub wirtualnością a realizacją”[479]. W moim
padku typu obrazów, które poddawałam analizie, ma znaczenie zasad
nicze – i nie chodzi tutaj bynajmniej o kategorię „wirtualności”, którą
należy rozumieć w Deleuze’owskim sensie jako potencjalność (a zater
włączać ją także w ramy myślenia ontogenetycznego, które próbuje
uchwycić proces indywiduacji). Z tej perspektywy – jeśli potraktować
obraz i rzeczywistość jako kontinuum (m.in. dlatego, że mamy do czy-
nienia z obrazami wytwarzanymi także dzięki pobieraniu danych bez-
pośrednio z rzeczywistości), to będzie układem metastabilnym, w któ-
rym poszczególne elementy i ich potencjały należą właśnie do owych
zróżnicowanych wymiarów istnienia (bo choć traktuję ten układ jako
kontinuum, nie oznacza to, że w ten sposób zapominam o odmiennych
istotowo jakościach cyfrowych danych oraz odpowiadających im mate
rialnych procesach, obiektach i wydarzeniach). A zatem jest to konti-
nuum generujące zmianę, wprawiające zawarte w nim elementy w ruc
prowadzący do kolejnych faz – i kolejnych form – indywiduacji. Simon-
donowska in-formacja, metaforycznie wyartykułowana za pomocą obr
zu formowania cegły, niemal idealnie opisuje proces formowania zna-
czeń w całej procedurze wytwarzania cybermap oraz ich dalszego życ
w postaci konkretnych społecznych aktywności. Koniecznie trzeba tu-
taj jednak pamiętać o tym, że jest to proces, w którym formowana ma
teria „rezonuje”, jest aktywna, posiada istotny zakres sprawczości – ta
jak za pomocą metafory „tańca sprawczości” opisywał to choćby przy-
wołany we wstępie Pickering, czy jak ujmowali to Renfrew i Malafou-
ris poprzez frazę „koalicji ontologicznej”. Koncepcja obrazów rodzą-
cych się bezpośrednio z rzeczywistości w procesie transdukcji pozwala

---

[478] Tamże, s. 4.

[479] A. Galloway, *Sytuowanie przyszłości mediów w teraźniejszości albo jak mapować emer
gentne związki i oczekiwania, „Kultura Popularna” 3–4 (29–30) 2010, s. 11.

zatem na każdym etapie uwzględniać sprawczą materialność – czasem jak pokazałam to w jednym z rozdziałów, przybiera ona formę polityk korporacyjnych wpływających na możliwości, formy i praktyki pozyskiwania i przetwarzania danych.

W transduktywnym rozumieniu obrazu – jak o tym wielokrotnie przypominam – istotne jest bowiem także środowisko technokulturowe (bądź technospołeczne[480]), w którym rodzą się cyfrowe i sieciowe obrazy. Chodzi tutaj zarówno o warunki i możliwości generowane prze systemy komunikacji (oraz ich specyficzne konfiguracje) – np. fakt, że w przypadku wielu form wizualizacji geograficznej nieuchronnie mamy do czynienia z technologiami monitoringu i nadzoru – jak i decyzje co do projektowania interfejsu graficznego (np. wykorzystanie standardu Open Street Map zamiast własnościowego modelu Google Map). Będą one jednak stanowić nie tyle „zawartość” obrazu cyfrowego, zmuszają do uwzględnienia nowych warstw interpretacyjnych, ile raczej spowodują całościową zmianę postrzegania – obraz w tej perspektywie jawi się nie jak rzecz, przedmiot czy obiekt wizualny, ale jak faza procesu krystalizacji stanowiącego szereg wymian energetycznych. Wymiany zachodzą na wielu poziomach. Jednym z nich jest krążenie energii społecznej powodującej, że użytkownicy chcą zaangażować się w gromadzenie i przetwarzanie informacji; innym – intensywna energia samego przepływu danych w zróżnicowanych sieciach łączności: GPS, RFID, Wi-Fi oraz sieciach telefonii komórkowej. Nie można także zapominać o zwiększonych przepływach energetycznych w najbardziej namacalnym znaczeniu: energii elektrycznej potrzebnej do zasilania rozmaitych urządzeń komunikacyjnych. One wszystkie stanowią, powtórzmy, „potencjały, które nie są ze sobą kompatybilne, ponieważ należą do zróżnicowanych wymiarów istnienia”[481]. Obraz cyfrowy (sieciowy) można byłoby zatem postrzegać w tej perspektywie jako metastabilność złożonego i rozgałęzionego systemu, obejmującego zarówno czynniki ludzkie, jak i techniczne (sieci komunikacyjne, łączność, rozproszona technologia komputerowa, również ta włączona w przestrzeń miejską) czy

---

[480] Posługuję się określeniem „technospołeczne” dla podkreślenia, że technologia nie jest nigdy wydzielona ze sfery tego, co społeczne i kulturowe, a decyzje i działania o charakterze inżynierskim i technicznym mają podłoże w sferze przekonań, wartości i operacji porządku władzy.

[481] M. Combes, *Gilbert Simondon...*, s. 4.

dyskursywne (interfejsy graficzne), a także wszystko to, co pomiędzy nimi (konkretne przypadki działania w świecie).

Transduktywna teoria obrazu – postrzegająca obrazy cyfrowe jako proces transdukcji i uwzględniająca pełnię procesów technospołecznych, w których są one generowane – zbiega się zatem z teoriami nie-reprezentacjonistycznymi (odwołującymi się często do kategorii „życia o proweniencji bergsonowskiej oraz kategorii energii mającej genealo deleuze'owską). Ich zasadniczą cechą będzie nie to, że zupełnie zrywa z pojęciami i kategoriami wypracowanymi w obszarze teorii reprezentacji, ale to, że – zainteresowane przede wszystkim relacją z cyfrowym i sieciowymi obrazami pozostającymi w związku z żyjącymi, odczuwają cymi, działającymi w świecie i ucieleśnionymi podmiotami – dokonują istotnego ich przeformułowania. W myśl tego przeobrażenia „tworzen znaczenia i proces sygnifikacji lokują się raczej w »wielowarstwowości działań i interakcji« niż w uzupełniających wymiarach dyskursu, ideologii lub porządku symbolicznego"[482]. Jednocześnie jest to projekt teoretyczny zainteresowany zarówno naruszeniem topologii ostrego cięci oddzielającego formę reprezentacji od rzeczywistości, do której się on odnosi, jak i mający szerszy charakter – badania obrazów cyfrowych i sieciowych jako złożonych procesów wiążących je z rzeczywistością. Sądzę, że zasługuje on na kontynuację. Jego zręby zostały nakreślone w niniejszej książce, ale wiele ścieżek badawczych i możliwości dopiero rysuje się na horyzoncie.

---

[482] B. Anderson, P. Harrison, *The Promise of*..., s. 2. Por. także: N. Thrift, *Non-Representational*...

Bibliografia

A Dossier: Performative Science – Reconsiliation of Science and Humanities or the En of Philosophy?, „Studia Universitatis Babeş-Bolyai Philosophia" 2012, Vol. 52, No. 1

Abrams J., Hall P. (red.), *Else/Where: Mapping New Cartographies of Networks and Te ritories*, University of Minnesota, Design Institute, Minneapolis 2006.

Abriszewski K., *Jak nowe media tworzą nowe środowisko. Przypadek USOSa* [w:] M. Je ziński (red.), *Nowe media w systemie komunikowania: edukacja i cyfryzacja*, Wydaw nictwo Adam Marszałek, Toruń 2011.

Abriszewski K., *Splatając na nowo ANT. Wstęp do „Splatając na nowo to, co społeczne* [w:] B. Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora- -sieci*, przeł. A. Derra, K. Abriszewski, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2010.

Alberro A., Norvell P. (red.), *Recording Conceptual Art. Early Interviews with Barry, Huebler, Kaltenbach, LeWitt, Morris, Oppenheim, Siegelaub, Smithson, and Weiner*, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 2001.

Anderson B., Harris P. (red.), *Taking-Place: Non-Representational Theories and Geogr phy*, Ashgate, Farnham–Burlington 2010.

Andrejevic M., *iSpy: Surveillance and Power in the Interactive Era*, University of Kan- sas, Lawrence 2007.

Apprich C., Berry Slater J., Iles A., Schulz Lerone O. (red.), *Provocative Alloys: A Post- -media Anthology*, Post-Media Lab & Mute Books, Lüneburg 2013.

Arthur Ch., *Google puts a lift on Free Google Maps API: over 25000 a day and you pa* „The Guardian Technology Blog", 27.10.2011, http://www.theguardian.com/technol ogy/blog/2011/oct/27/google-maps-api-charging [dostęp: 10.10.2015].

Ascott R. (red.), *Reframing Consciousness. Art, Mind, and Technology*, Intellect, Exe- ter–Portland 1999.

Auslander P., *Na żywo czy...?*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Didaskalia" 2012, nr 1

Barad K., *Meeting the Universe. Halway Quantum Physics and the Entanglement of M ter and Meaning*, Duke University Press, Durham–London 2007.

Battelle J., *Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołali biznesową i kulturową rewolucję* Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

Batty M., *Neogeography and Web 2.0: concept, tools and applications*, „Journal of Loc
tion Based Services" 2009, Vol. 3, No. 2.
Baudrillard J., *Społeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury*, przeł. S. Królak, W
dawnictwo Sic!, Warszawa 2006.
Baudrillard J., *Wymiana symboliczna i śmierć*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Wa
szawa 2007.
Bearn de H., Concord A., Dahou M., Debord G.-E., Fillon J., Staram P., Wolman G.J.,
*Response to the question: "Does thought enlighten both us and our actions with th
indifference as the sun, or what is our hope, and what is its value?"*, La Carte d'apr
ture, VI, 1974, wersja online: http://notbored.org/la-carte.html [dostęp: 15.09.2014]
Bennett B., Fursteanu M., Mackenzie A., *Cinema and Technology. Cultures, Theories,
Practices*, New York 2008.
Berardi „Bifo" F., *Precarious Rhapsody. Semiocapitalism and the Pathologies of the P
-alpha Generation*, Minor Compositions/Autonomedia, London 2009.
Berardi „Bifo" F., *Soul At Work. From Alienation to Autonomy*, przeł. F. Cadel, G. Mec-
chia, Semiotext(e), Los Angeles 2009.
Berardi F., *Félix Guattari. Thought, Friendship, and Visionary Cartography*, przeł. G. M
chia, Ch. J. Stivale, Palgrave Macmillan, New York 2008.
Berlind D., *A Note from New Programmableweb's Editor in Chief*, 7.08.2013, http://ww
programmableweb.com/news/note-programmablewebs-new-editor-chief/2013/08/0
[dostęp: 3.09.2015].
Berry M.D., *The Philosophy of Software. Code and Mediation in the Digital Age*, Palgra
Macmillan, New York 2011.
Berry M.D., Dartel van M., Dieter M., Kasprzak M., Muller N., O'Reilly R., De Vincen-
te L.J., *New Aesthetic, New Anxieties*, V2, Amsterdam 2012, http://v2.nl/publishing/
new-aesthetic-new-anxieties [dostęp: 10.09.2015].
Bińczyk E., *Obraz, który nas zniewala. Współczesne ujęcia języka wobec esencjalizmu
i problemu referencji*, Universitas, Kraków 2007.
Bird L., *Global Positioning: an interview with Ricardo Dominguez*, „Furtherfield",
15.10.2011, http://www.furtherfield.org/features/global-positioning-interview-ri-
cardo-dominguez [dostęp: 12.12.2013].
Bishop C., *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, Lo
don–New York 2012.
Bleecker J., Knowlton J., *Locative Media: A Brief Bibliography and Taxonomy of GPS-E
abled Locative Media*, „Leonardo Electronic Almanac" 2006, VI, Vol. 14, issue 13/14
Bomba R., *Wizualizacja sieci w badaniach humanistyki cyfrowej*, „Czas Kultury" 2015,
2 (185).
Boogaard O. van den, *In search of Stanley Brouwn*, „Frieze" 2013, issue 161.
Borden E., *People talking about things that tweet*, http://blog.cosm.com/2012/01/peo-
ple-talking-about-things-that-tweet.html [dostęp: 15.03.2013].

Borowski M., Sugiera M., *W pułapce przeciwieństw. Ideologie tożsamości*, Instytut Tea
tralny i Wydawnictwo „Trio", Warszawa 2012.
Bourriaud N., *The Radicant*, Sterneberg Press, Berlin 2009.
Boyd D., Crawford K., *Critical questions for big data. Information*, „Communication
& Society" 2012, 15 (5).
Brea L.J., *La era posmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositi
neomediales*, Editorial Centro de Arte de Salamanca, Salamanca 2002.
Bridle J., http://new-aesthetic.tumblr.com/ [dostęp: 20.10.2015].
Bridle J., *#sxaesthetic*, 15.03.2012, http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/ [dostęp
12.09.2015].
Broeckmann A., *Postmedia Discourses. A Working Paper*, http://www.mikro.in-berlin.
de/wiki/tiki-index.php?page=Postmedia+Discourses [dostęp: 15.06.2015].
Bryant R.L., *The Democracy of Objects*, Open Humanities Press, Ann Arbor 2011.
Burszta W., Zeidler-Janiszewska A., *Poza akademickimi podziałami. Wędrowanie z Mie
ke Bal* [w:] M. Bal, *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych*, przeł. M. Buchol
Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012.
Careri F., *Walkscapes. El andrar como practica estetica. Walking as an aesthetic prac
Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2002.
Carrier D., *Rosalind Krauss and American Philosophical Art Criticism. From Formalism
to Beyond Postmodernism*, Praeger Publishers, Westport–London 2002.
Casey E.S., *Earth-Mapping Artists Reshaping Landscape*, University of Minnesota Pres
Minneapolis–London 2005, s. 14.
Castells M., *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Marody i zespół, Wydawnictwo Naukowe
PWN, Warszawa 2010.
Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii
Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013.
Certeau de M., *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wy-
dawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
Chemero A., *An Outline of a Theory of Affordances*, „Ecological Psychology" 2003,
Vol. 15, No. 2.
Chmielecki K., *Images Are Living Things. Problematyka performatywności w studiach
kultury wizualnej* [w:] L. Bieszczad (red.), *Zwrot performatywny w estetyce*, Wydaw-
nictwo Libron, Kraków 2013.
Chun H.-K.W., *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*,
MIT Press, Cambridge–London 2006.
Clancey J.W., *Situated Cognition. On Human Knowledge and Computer Representatio
Cambridge University Press, Cambridge 1997.
Clarke R., *Information Technology and Dataveillance*, „Communications of the ACM"
1988, V, Vol. 31, No. 5.

Clarke R., *Promise Unfulfilled: The Digital Persona Concept, Two Decades Later*, „Infor
mation Technology & People" 2014, VI, Vol. 2, No. 27, wersja online: http://www.
rogerclarke.com/ID/DP12.html [dostęp: 15.08.2015].
Clarke R., *The digital persona and its application to data surveillance*, „Information So
ciety" 1994, VI, Vol. 2, No. 10, wersja online: http://www.rogerclarke.com/DV/DigPe
sona.html [dostęp: 15.08.2015].
Clough T.P., *Autoaffection. Unconscious Thought in the Age of Teletechnology*, Univer
ty of Minnesota Press, Minneapolis 2000.
Cohen A.E., Varela F.J., *Facing Up to the Embarrassement: The Practice of Subjectivit
in Neuroscientific and Psychoanalytic Experience*, „Journal of European Psychoana-
lysis" 2000, No. 10–11.
Coley R., *The Horrors of Visuality*, „Photomediations Machine", 30.06.2014, http://pho
tomediationsmachine.net/2014/06/30/the-horrors-of-visuality/ [dostęp: 20.07.2015]
Combes M., *Gilbert Simondon and the Philosophy of the Transindividual*, przeł. T. La-
Marre, Cambridge 2013.
Cosm, https://cosm.com/ [dostęp: 15.02.2013].
Costa Da B., *Pigeonblog* [w:] M. Bakke (red.), *The Life of Air. Dwelling, Communicatin
Manipulating*, Open Humanities Press, Ann Arbor 2011.
Costa Da B., *Pigeonblog* [w:] M. Bakke (red.), *The Life of Air. Dwelling, Communicatin
Manipulating*, Open Humanities Press, http://www.livingbooksaboutlife.org/books/
The_Life_of_Air [dostęp: 20.04.2013].
Crampton W.J., *Mapping. A Critical Introduction to Cartography and GIS*, Wiley-
-Blackwell, Oxford 2010.
Crampton W.J., *The Political Mapping of Cyberspace*, Edinburgh University Press, Edin
burgh 2003.
Crampton W.J., Krygier J., *An introduction to critical cartography*, „ACME: An Inter-
national E-Journal for Critical Geographies" 2005, Vol. 4, No. 1, http://acme-journal.
org/index.php/acme/article/view/723 [dostęp: 20.10.2015].
Dalton C.M., Thatcher J., *Inflated granularity: Spatial 'Big Data' and geodemographics
„Big Data & Society" 2015, VI–XII, 1–15.
Dalton C., Thatcher J., *What does a critical data studies look like, and why do we care
Seven points for a critical approach to 'big data'*, „Society and Space" 2014.
Debord G., *Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, pr
M. Kwaterko, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2006.
Deleuze G., *On Gilbert Simondon* [w:] tegoż, *Desert Islands and Other Texts 1953–19
New York–Los Angeles 2004.
Deleuze G., *Postscriptum o społeczeństwach kontroli* [w:] G. Deleuze, *Negocjacje 197
1990*, przeł. M. Herer, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we
Wrocławiu, Wrocław 2007.

Deleuze G., Guattari F., *Capitalisme et schizophrénie 1: L'Anti-Œdipe*, Les Éditions de Minuit, Paris 1972

Deleuze G., Guattari F., *Capitalisme et schizophrénie 2: Mille plateaux*, Les Éditions d Minuit, Paris 1972.

Diebner H.H., *Performative Science and Beyond: Involving the Process in Research*, Springer, Wiedeń 2006.

D'Ignazio C., *Art & Cartography* [w:] R. Kitchin, N. Thrift (red.), *International Encyclopaedia of Human Geography*, Elsevier, Amsterdam–Oxford 2009.

Dijk van J., *The Culture of Connectivity. A Critical History of Social Media*, Oxford University Press, New York 2013.

Dodge M., Kitchin R., Perkins Ch. (red.), *Rethinking Maps*, Routledge, London–New Yo

Dodge M., McDerby M., Turner M., *The Power of Geographical Visualizations* [w:] tych że (red.), *Geographic Visualization. Concepts, Tools and Applications*, Wiley & Sons, West Sussex 2008.

Dokumentacja projektu *AmsterdamREALTIME*: http://waag.org/en/node/321 [dostęp: 11.10.2012]

Dosse F., *Gilles Deleuze & Félix Guattari. Intersecting Lives*, przeł. D. Glassman, Colu bia University Press, New York 2010.

Dourish P., *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*, MIT Press, Cambridge–London 2001.

Dudareva L., *Potential of Locative Media in Practice of Landscape Architecture (2005-2008)* [w:] J.M. Prada (red.), *Inclusiva-net #2. Digital Networks and Physical Space*, Madrid 2009, wersja online: http://medialab-prado.es/article/documentacion_2_encuentro_inclusiva-net [dostęp: 20.11.2015].

Dziamski G., *Przełom konceptualny i jego wpływ na praktykę i teorię sztuki*, Wydawni two Naukowe UAM, Poznań 2010.

Ekman U., *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, MIT Press, Cambridge–London 2013.

„Ephemera. Theory and Politics in Organization" 2007, II, Vol. 7, No. 1.

Essen van R., *Maps get Real: Digital Maps evolving from mathematical line graphs to tual reality models* [w:] P. van Oosteroom i in., *Advances in 3D Geoinformation Systems*, Springer Verlag, Berlin–Heidelberg 2008.

Fihlani P., *Kenya's Kibera slum gest a revamp*, „BBC News", 23.02.2015, http://www.b com/news/world-africa-31540911 [dostęp: 20.09.2015].

Franzoni Ch., Sauermann H., *Crowd Science: The Organization of Scientific Research Open Collaborative Projects*, Social Science Research Network, wersja online: http:/ papers.ssrn.com/sol3/papers.cfmabstract_id=2167538 [dostęp: 20.07.2015].

Fried M., *Art and Objecthood*, „Artforum" 1967, VI.

Fuchs Ch., *Digital Labor and Karl Marx*, Routledge, New York 2014.

Fuller M., *Behind the Blip. Essays on the Culture of Software*, Autonomedia, New York

Galloway A., *A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media*, Ca
leton University, Ottawa 2008, wersja online: www.purselipsquarejaw.org/disserta-
tion.html [dostęp: 15.03.2015].
Galloway A., Brucker-Cohen J., Gaye L., Goodman E., Hill D., *Design for Hackability*,
„Proceedings from Designing Interactive Systems 2004", ACM Press, New York 200
Galloway R.A., Thacker E., *The Exploit. A Theory of Networks*, University of Minneso-
ta Press, Minneapolis 2007.
Garcia C., *Border Crossing: There's an App for That*, „NBC Chicago", 27.11.2009, http
www.nbcchicago.com/news/tech/Border-Crossing-Theres-an-App-for-That-7393840
html [dostęp: 12.01.2014].
Gartner G., *Web mapping 2.0* [w:] R. Kitchin, Ch. Perkins, M. Dodge (red.), *Rethinking
Maps*, Routledge, London–New York 2009.
Giaccardi E., Fischer G., *Kreatywność i ewolucja: perspektywa metadesignu*, przeł.
M. Składanek, „Kultura Współczesna" 2009, 3 (61).
Gibson J.J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, Psychology Press, New York
Gerlitz C., Helmond A., *The Like Economy: Social Buttons and the Data-Intensive Web*
„New Media & Society" 2013, 15 (8).
Gitelman L., *Always Already New. Media, History, and the Data of Culture*, MIT Press,
Cambridge–London 2006.
Gitelman L., *New Media 1740–1915*, MIT Press, Cambridge–London 2003.
Gitelman L., *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, Duke Universi-
ty Press, Durham–London 2014.
Glassman M., *Are Toxins Astir? Release the Hounds*, „The New York Times", 26.06.20
wersja online: http://www.nytimes.com/2003/06/26/technology/circuits/26dogs.htm
[dostęp: 2.09.2015].
Gombrich H.E., *Review of James J. Gibson and the Psychology of Perception by Edwar
S. Reed*, „New York Review of Books", 19.01.1989, wersja online: http://gombrichar
chive.files.wordpress.com/2011/04/showdis13.pdf [dostęp: 25.05.2013].
Gombrich/Gibson Dispute, oprac. R. Woodfield, http://gombrich.co.uk/gombrichgib-
son-dispute/ [dostęp: 20.09.2014].
Gordon E., Souza e Silva de A., *Net Locality. Why Location Matters in a Networked
World*, Wiley Blackwell, London 2011.
Graham B., *Exhibiting Locative Media: CRUMB Discussion Postings*, „Mute Magazine",
20.05.2004, http://www.metamute.org/en/Exhibiting-Locative-Media-CRUMB-dis-
cussion-postings [dostęp: 17.12. 2012].
Greenberg C., *Malarstwo modernistyczne* [w:] C. Greenberg, *Obrona modernizmu*, pr
G. Dziamski, M. Śpik-Dziamska, Universitas, Kraków 2006.
Greenfield A., *Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing*, New Riders,
Berkeley 2006.

Greenfield A., Shepard M., *Urban Computing and Its Discontents. Situated Technolog Pamphlets 1*, Architectural League of New York, New York 2007.
Guattari F., *Molecular Revolution. Psychiatry and Politics*, przeł. R. Sheed, Penguin, New York 1984.
Guattari F., *Popular Free Radio* [w:] F. Guattari, *Soft Subversions*, przeł. Ch. Wiener, E. Wittmann, MIT Press, Cambridge–London 2009.
Guattari F., Rolnik S., *Molecular Revolution in Brazil*, przeł. K. Clapshow, B. Holmes, MIT Press, Cambridge 2007.
Guchet X., *Simondon, la technologie et les sciences sociales*, „Cahiers Simondon" 20
Hansen M., *Embodying Techgnesis. Technology Beyond Writing*, The University of Mic gan Press, Ann Arbor 2000.
Hansen N.B.M., *Bodies in Code. Interfaces with Digital Media*, London–New York 2006
Hansen N.B.M., *New Philosophy for New Media*, MIT Press, Cambridge–London 2004.
Harley J.B., *Deconstructing the Map* [w:] T.J. Barnes, J.S. Duncan (red.), *Writing World Discourse, Text, and Metaphor in the Representation of Landscape*, Routledge, New York–London 1992.
Harley J.B., *Text and Context in the Interpretation of Early Maps* [w:] tegoż, *The New ture of Maps. Essays in the History of Cartography*, Johns Hopkins University Press, Baltimore–London 2001.
Harley J.B., Woodward D., Lewis G.M., *The History of Cartography*, University of Chicago Press, Chicago–London 1998.
Harman G., *Prince of Networks. Bruno Latour and Metaphysics*, re:press, Melbourne 2
Harvey D., *The Condition of Postmodernity*, Blackwell, London 1989.
Heft H., *Ecological Psychology in Context*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ London 2001.
Hemment D., *Locative Media*, „Leonardo Electronic Almanac" 2006, VI, Vol. 14, issue
Hemment D., *Locative Dystopia*, post na liście dyskusyjnej netttime.org, 9.01.2004, h www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0401/msg00021.html [dostęp: 20.12.201
Herer M., *Gilles Deleuze. Struktury – maszyny – kreacje*, Universitas, Kraków 2006.
Hight J., *Locative Narrative, Literature and Form* [w:] J. Schaeffer, P. Geddie (red.), *Be yond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*, Tra sitions, New Brunswick 2010.
Hoelzl I., Marie R., *Softimage. Towards a New Theory of the Digital Image*, Intellect, Bristol–Chicago 2015.
Hong S., *Wireless. From Marconi's Black-Box to the Audion*, MIT Press, Cambridge 200
Horvath I., *Beyond advanced mechatronics: New design challenges of social-cyber sy (Draft paper)* [w:] *Proceedings of the ACM Workshop on Mechatronic Design*, Linz 2
Hudson-Smith A., Batty M., Crooks A., Milton R., *Mapping for the Masses. Accessing W 2.0 through Crowdsourcing*, „Social Science Computer Review" 2009, XI, Vol. 27, N

Hudson-Smith A., Crooks A., Gibin M., Milton R., Batty M., *Neogeography and Web 2.0 concept, tools and applications*, „Journal of Location Based Services" 2009, Vol. 3, N

Ivain G. [Chtcheglov I.], *Formulary for a New Urbanism*, przeł. K. Knabb, Situationist International Online, http://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/formulary.html [dostęp: 12.09.2014].

James W., *Eseje o radykalnym empiryzmie*, przeł. A. Grzeliński, K. Wawrzonkowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012.

Jameson F., *Cognitive Mapping* [w:] C. Nelson, L. Grossberg (red.), *Marxism and the In terpretation of Culture*, University of Illinois Press, Chicago 1990.

Jameson F., *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. M. Pła za, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

Jay M., *Pieśni doświadczenia. Nowoczesne i europejskie wariacje na uniwersalny tema* przeł. A. Rejniak-Majewska, Universitas, Kraków 2008.

Jenkins S.H., *Gibson's 'Affordances': Evolution of a Pivotal Concept*, „Journal of Scient Psychology" 2008, XII.

Jones K.S., *What is an affordance?*, „Ecological Psychology" 2003, Vol. 15, No. 2.

Jones P., Petrescu D., Till J. (red.), *Architecture and Participation*, Routledge, London–New York 2005.

Kaiser P., M. Kwon, *Ends of the Earth and Back* [w:] tychże (red.), *Ends of the Earth – Art to 1974* (katalog wystawy), Prestel Publishing, New York–Munich–London 2012, s. 27.

Kember S., Żylińska J., *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*, MIT Press, Cambridge–London 2012.

Kita B., *Między przestrzeniami. O kulturze nowych mediów*, Rabid, Kraków 2003.

Kitchin R., *The Data Revolution. Big Data, Open Data, Data Infrastructures & Their Consequences*, Sage Publications, London 2014.

Kitchin R., Dodge M., *Code/Space. Software and Everyday Life*, MIT Press, Cambridge 2011.

Kitchin R., Perkins Ch., Dodge M. (red.), *Rethinking Maps*, Routledge, London–New York 2009.

Kitchin R., Thrift N. (red.), *International Encyclopaedia of Human Geography*, Elsevier Amsterdam–Oxford 2009.

Kluszczyński W.R., *Art@science. O związkach między sztuką i nauką* [w:] tegoż (red.), *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2012.

Kluszczyński W.R., *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy" 2014, 85

Kluszczyński W.R., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spe taklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Knappett C., Malafouris L. (red.), *Material Agency. Towards a Non-Anthropocentric Ap proach*, Springer, New York 2008.

Konończuk E., *Mapa w interdyscyplinarnym dialogu geografii, historii i literatury*, „Tek
Drugie" 2011, nr 5.
Krauss R., *A Voyage on Art in the Age of the North Sea. Post-Medium Condition*, Tham
& Hudson, New York 1999.
Krauss R., *Reinventing the Medium*, „Critical Inquiry" 1999 (zima), Vol. 25, No. 2.
Krauss R., *Two Moments from the Post-Medium Condition*, „October" 2006 (wiosna),
Vol. 116.
Krauss R., *Under Blue Cup*, MIT Press, Cambridge–London 2011.
Kurgan L., *Close Up at a Distance. Mapping, Technology, and Politics*, Zone Books, Ne
York 2013.
Lapenta F., *Geomedia: on location-based media, the changing status of collective ima
production and the emergence of social navigation systems*, „Visual Studies" 2011,
Vol. 26, No. 1.
Lapoujade D., *From Transcendental Empiricism to Worker Nomadism: William James*,
„Pli" 2000, No. 9, wersja online: http://www.yumpu.com/en/document/view/115748
from-transcendental-empiricism-to-worker-nomadism-william-james [dostęp:
15.07.2013].
Latour B., *Science in Action. How to Follow Scientists and Engineers through Society*,
MIT Press, Cambridge 1987.
Latour B., *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, p
A. Derra, K. Abriszewski, Universitas, Kraków 2010.
Latour B., Harman B., Erdelyi P., *The Prince and the Wolf. Latour and Harman at the
LSE*, Zero Books, London 2011.
Lazzarato M., *Lavoro immateriale: Forme di vita e produzione di soggettività*, Ombre
corte, Verona 1997.
Lazzarato M., *Signs and Machines. Capitalism and the Production of Subjectivity*, MIT
Press, przeł. J.D. Jordan, Semiotext(e), Cambridge 2014.
Lefebvre H., *Henri Lefebvre on Situationist International*, wywiad przeprowadzony prz
Kristin Ross, „October" 1997 (zima), 79, wersja online: http://www.notbored.org/le-
febvre-interview.html [dostęp: 20.08.2015].
Lefebvre H., *The Production of Space*, przeł. D. Nicholson-Smith, Blackwell, Oxford 19
Leopoldseder H., Schöpf Ch., Stocker G. (red.), *Prix Ars Electronica. CyberArts 2010*,
Hatje Cantz 2010.
Le-Phat Ho S., *Locative Media as War*, post.thing.net, 9.06.2008, http://post.thing.net
node/2201 [dostęp: 20.08.2015].
Liu B.S., Ziemke J., *From cultures of participation to a rise of crisis mapping in a netw
ked world* [w:] A. Delwiche, J. Henderson, *The Routledge Handbook of Participatory
Cultures*, Routledge, New York 2012.
Luczys P., *Przechodnia podmiotowość, czyli od przedmiotu do aktanta i z powrotem. A
morficzność narracji kartograficznych*, „Kultura Popularna" 2010, nr 3–4 (29–30).

Lynch K., *Obraz miasta*, Wydawnictwo Archivolta, Kraków 2011.
Lyon D., *Surveillance as social sorting: Computer codes and mobile bodies* [w:] D. Ly
(red.), *Surveillance as Social Sorting: Privacy, Risk and Digital Discrimination*, Rout
ledge, London 2003.
Lyon D. (red.), *Surveillance Studies: An Overview*, Polity Press, Cambridge 2007.
Mackenzie A., *Transductions. Bodies and Machines at Speed*, Bloomsbury Academic,
London 2002.
Mackenzie A., *Untangling the Unwired. Wi-Fi and the Cultural Inversion of Infrastruc
ture*, „Space and Culture" 2005, Vol. 8, No. 3.
Mackenzie A., *Wirelessness as the Experience of Transition*, „Fibreculture Journal" 20
13, wersja online: http://thirteen.fibreculturejournal.org/fcj-085-wirelessness-as-ex
perience-of-transition/ [dostęp: 26.04.2013].
Mackenzie A., *Wirelessness. Radical Empiricism in Network Cultures*, MIT Press, Cam
bridge–London 2010.
Maj A., *Mindware: technologie umysłu i umysł technologiczny w perspektywie antrop
logii mediów i badań nad komunikacją* [w:] P. Celiński (red.), *Mindware. Technologi
dialogu*, Wydawnictwo WSPA, Lublin 2012.
Malafouris L., Renfrew C., *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engage
ment*, MIT Press, Cambridge 2013.
Malina F.R., *An Open Observatory Manifesto*, http://www.diatrope.com/rfm/docs/Open
Observatories.pdf [dostęp: 20.04.2013].
Malina F.R., *Trzecia kultura? Od sztuki do nauki i z powrotem* [w:] R. Kitchin, N. Thrift
(red.), *International Encyclopedia of Human Geography*, Elsevier Press, 2009.
Malina F.R., *What Is a Climate Artist?* [w:] S. Kovacs, T. Munz (red.), *Deep North. Tran
mediale parcours 2*, Revolver Publishing, Berlin 2009.
Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie
i Profesjonalne, Warszawa 2006.
Manovich L., *The Poetics of Augmented Space*, „Visual Communication", No. 5 2006.
Manovich L., *Poetyka powiększonej przestrzeni*, przeł. A. Nacher [w:] E. Rewers, *Mia
sto w sztuce w sztuce – sztuka miasta*, Universitas, Kraków 2010.
Manovich L., *Post-media Aesthetics*, 2001, http://manovich.net/index.php/projects/
post-media-aesthetics [dostęp: 15.05.2015].
Maron M., *We Need to Stop Google's Exploitation of Open Communities*, blog
Brain Off: Building Digital Technology for Our Planet, http://brainoff.com/we
blog/2011/04/11/1635 [dostęp: 10.10.2015].
Marvin C., *When Old Technologies Were New. Thinking about Electric Communicatio
in the Late Nineteenth Century*, Oxford University Press, London 1990.
Marzec W., Zysiak A., *Powiedz mi, gdzie jestem. Media geolokalizacyjne jako surogat
powania poznawczego*, „Kultura Popularna" 2010, nr 3–4 (29–30).

Massumi B., *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham–London 2002.
Meier P., *Digital Humanitarians. How Big Data Is Changing the Face of Humanitarian Response*, Taylor and Francis Press, New York 2015.
Meier P., *Proposing the Field of Crisis Mapping*, „iRevolution", 8.08.2009, http://irevolution.net/2009/08/08/proposing-crisis-mapping/ [dostęp: 10.08.2015].
Merrifield A., *Henri Lefebvre. A Critical Introduction*, Routledge, New York–London 200
Michaels F.C., *Affordances: Four Points of Debate*, „Ecological Psychology" 2003, Vol. No. 2.
Mirzoeff N., *The Subject of Visual Culture* [w:] *The Visual Culture Reader*, Routledge, New York–London 2002.
Mitchell W.J.T., *Czego chcą obrazy?*, przeł. Ł. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013.
Mogel L., Bhagat A. (red.), *An Atlas of Radical Cartography*, „Journal of Aesthetics and Protest Press" 2008.
„Multitudes" 2004, Vol. 4, No. 1.
Munster A., *An Aesthesia of Networks. Conjunctive Experience in Art and Technology*, MIT Press, Cambridge 2013.
Munster A., *The Image in the Network* [w:] *New Network Theory* (zbiór wystąpień pokferencyjnych), University of Amsterdam, Amsterdam 2007.
Nacher A., *Bio Mapping Christiana Nolda – transmedialna retoryka wędrowna* [w:] T. Złuski (red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2010.
Nacher A., *Geomedia jako miejsce budowy. Poza logikę spektaklu*, „Kultura Popularna 2011, 1–2 (29–30).
Nacher A., *Geomedia – między mediami a lokalizacją* [w:] P. Celiński (red.), *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, Wydawnictwo WSPA, Lublin 2011.
Nacher A., *Ku kognitywnej przestrzeni publicznej – strategie otwierania* [w:] P. Celińsk (red.), *Mindware. Technologie dialogu*, Lublin 2012.
Nacher A., *Między grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej* [w:] A (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Wydaw nictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
Nacher A., *Obrazy w działaniu – mapy społecznej wyobraźni* [w:] E. Wilk, A. Nacher i in. (red.), *Więcej niż obraz*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2015.
Nacher A., *Opowiadać (z) przestrzenią i mediami – paradoksalne materializacje narracji lokacyjnych*, „Teksty Drugie" 2015, nr 3.
Nacher A., *Postpanoptyzm w przestrzeni gęstej informacyjnie: locative media jako me taktyczne*, „Kultura Współczesna" 2009, 2 (60).
Nacher A., *Przestrzeń post-panoptykonu – od Digital Earth do Google Maps*, „Przegląd Kulturoznawczy" 2009, nr 1 (5).

Nacher A., *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów*, Galeria Mie
ska „Arsenał", Poznań 2012.
Nacher A., *Ruch open design i kultura postkonsumpcyjna*, „2+3 D. Ogólnopolski Kwar
talnik Projektowy" 2012, nr 45 (IV).
Nacher A. (red.), *Spacerowicze, nomadzi i sieciowi łowcy okazji*, Małopolski Instytut
Kultury, Kraków 2012.
Nacher A., *Telepłeć. Płeć w telewizji doby globalizacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Ja-
giellońskiego, Kraków 2008.
Nacher A., *Teletechnologie, linie i cyfrowe ślady – od sytuacjonizmu i land artu do szt
ki mediów lokacyjnych*, „Sztuka i Dokumentacja" 2014, nr 11, http://libarynth.org/
resilients/start [dostęp: 4.06.2013].
Nacher A., *Wielokrotność związków z miejscem – dyskurs przestrzeni w świecie nowy
mediów*, [w:] W. Chyła, M. Kamińska, P. Kędziora, M. Kosińska (red.), *Kultura me-
dialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej* (Studia K
turoznawcze), Wydawnictwo Naukowe Bogucki, Poznań 2010.
Niewiadomski A., *Mapa. Prolegomena*, Ośrodek Brama Grodzka Teatr NN, Lublin 2012
Norman A.D., *Affordance, conventions and design*, „Interactions"1999, Vol. 6, No. 3.
Norman A.D., *Emotional Design. Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Basic Book
New York 2004.
Norman A.D., *The Design of Everyday Things*, Currency Doubleday, New York–Lon-
don–Toronto–Sydney–Auckland 1988.
November V., Camacho-Hübner E., Latour B., *Wkraczając na terytorium ryzyka. Przes
w erze nawigacji cyfrowej*, przeł. K. Abriszewski, „Kultura Popularna" 2009, nr 3–4 (
Nsehe M., *Africa's Most Successful Women: Ory Okolloh*, „Forbes", 1.06.2012, http://
www.forbes.com/sites/mfonobongnsehe/2012/06/01/africas-most-successful-wom-
en-ory-okolloh/ [dostęp: 13.06.2015].
Olsen B.K.J., Pedersen A.S., Hendricks V.F. (red.), *A Companion to the Philosophy of
Technology*, Blackwell, Oxford 2009.
O'Rourke K., *Walking and Mapping. Artists as Cartographers*, MIT Press, Cambridge–
London 2013.
Paglen T., *Experimental Geography: From Cultural Production to the Production of Sp
„The Brooklyn Rail. Critical Perspectives on Arts, Politics and Culture", wersja online
http://www.brooklynrail.org/2009/03/express/experimental-geography-from-cultur-
al-production-to-the-production-of-space [dostęp: 11.11.2009].
„Parrhesia" 2009, No. 7.
Paul Ch., *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2008.
Perloff M., *The Demise of 'and': Reflections on Robert Smithson's mirrors*, „Critical Qu
terly" 1990, Vol. 32, No. 3.
Pickering S., *The Mangle of Practice. Time, Agency, and Science*, University of Chicag
Press, Chicago 1995.

Pickles J., *A History of Spaces: Cartographic Reason, Mapping and the Geo-coded Wo* Routledge, London 2004.

Pinder C., *Mapping Worlds. Cartography and the Politics of Representation* [w:] A. Blu P. Gruffudd, J. May, M. Ogborn, D. Pinder (red.), *Cultural Geography in Practice*, Arnold, London 2003.

Piotrowski I., *Słowo, obraz, terytorium. W stronę kulturowej analizy map* [w:] G. Godlewski i in. (red.), *Słowo/obraz. Almanach antropologiczny 3*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010.

Platon, *Timaios*, przeł. W. Witwicki, 49B [w:] Platon, *Dialogi*, Wydawnictwo Antyk – Marek Derewiecki, Kęty 2005.

Pope S., *The Shape of Locative Media*, „Mute Magazine", wersja online: http://www.mamute.org/en/The-Shape-of-Locative-Media [dostęp: 3.02.2015].

Prahladka R., *Region tags in Google search results*, Google Webmaster central blog, 1.12.2009, http://googlewebmastercentral.blogspot.com/2009/12/region-tags-in-google-search-results.html [dostęp: 24.12.2013].

Quaranta D., *Beyond New Media Art*, Link Editions, Brescia 2013.

Rana S., Joliveau T., *NeoGeography: an extension of mainstream geography for ever made by everyone?*, „Journal of Location Based Services" 2009, Vol. 3, No. 2.

Russell B., *Karosta Workshop Notes*, http://www.rixc.lv/ram/en/public06.html [dostęp: 11.10.2012].

Reed S.E., *Encountering the World. Towards the Ecological Psychology*, Oxford Univer sity Press, Oxford–New York 1996.

Reynolds A., *Robert Smithson. Learning from New Jersey and Elsewhere*, MIT Press, Cambridge–London 2003.

Rothrock R., *Activists Discover Evidence of St. Petersburg's Poop*, „Global Voices", 17.11.2014, https://globalvoices.org/2014/11/17/russia-sewers-poop-river-petersburg-gps/ [dostęp: 20.09.2015].

Roux R. Le, *De Wiener à Simondon: penser l'innvention avec et sans Bergson*, „Cahie Simondon" 2009, No. 1.

Rybicka E., *Geopoetyka. Przestrzeń i miejsce we współczesnych teoriach i praktykach terackich*, Universitas, Kraków 2014.

Salter Ch., *Entangled. Technology and the Transformation of Performance*, MIT Press, Cambridge–London 2010.

Sample M., *Location Is Not Compelling (Until It Is Haunted)* [w:] J. Farman (red.), *The Mobile Story. Narrative Practices with Locative Technologies*, Routledge, New York–London 2014.

San Cornelio G., Ardèvol E., *Practices of place-making through locative-media artwor* „Communications" 2011, No. 36.

Saper J.C., *Networked Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2001.

Schilling Ch., *Want to Sneak into U.S.? There's an App for That*, WND, 12.06.2009, htt www.wnd.com/2009/12/117865/ [dostęp: 12.01.2014].
Schoenberger Ch.R., *The internet of things*, „Forbes", 18.03.2002, http://www.forbes. com/forbes/2002/0318/155.html [dostęp: 20.02.2014].
Scholz T. (red.), *Digital Labor. The Internet as Playground and Factory*, Routledge, Ne York 2012.
Shankland S., *Google commutes death sentence for Panoramio photo site*, CNET, 3.0 http://www.cnet.com/news/google-commutes-death-sentence-for-panoramio-pho- to-site/ [dostęp: 15.08.2015].
Shapiro G., *Earthwards. Robert Smithson and Art after Babel*, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 1995.
Shaviro S., *Connected or What It Means to Live in the Network Society*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2003.
Shaviro S., *The Actual Volcano: Whitehead, Harman and the Problem of Relations* [w:] L.R. Bryant, L. Srnicek, G. Harman, *The Speculative Turn. Continental Materia- lism and Realism*, re:press, Melbourne 2011.
Shepard M., *Sentient City. Ubiquitous Computing, Architecture and the Future of Urb Space*, MIT Press, Cambridge 2011.
Simondon G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1989.
Simondon G., *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Au- bier, Grenoble 2005.
Simondon G., *L'individuation psychique et collective*, Éditions Aubier, Paris 1989.
Simondon G., *L'Individu et sa genèse physico-biologique*, J. Millon, Grenoble 1995.
Simondon G., *L'invention dans les techniques. Cours et conferencés*, Seuil, Paris 200
Składanek M., *Hybrydyczne przestrzenie interakcji człowieka z komputerem w perspe tywie postulatów Ubicomp*, „Przegląd Kulturoznawczy" 2007, nr 3.
Składanek M., *Projektowanie interakcji – pomiędzy wiedzą a praktyką*, „Kultura Współ czesna" 2009, 3 (61).
Skowronek K., Leszczyńska K. (red.), *Performatywne wymiary kultury*, Wydawnictwo Libron, Kraków 2012.
Smite R., *Creative Networks in the Rearview Mirror of Eastern European History*, Insti- tute of Network Cultures, Amsterdam 2012.
Smith P., *Mythogeography: A Guide to Walking Sideways*, Triarchy Press, Devon 2010
Smithson R., *Incidents of Mirror-Travel in Yucatan* [w:] J. Flam, *Robert Smithson: The Collected Writings*, University of California Press, Berkeley 1996.
Smithson R., *Strata. A Geophotographic Fiction* [w:] J. Flam, *Robert Smithson: The Co lected Writings*, University of California Press, Berkeley 1996.
Smithson R., *The Spiral Jetty* [w:] J. Flam, *Robert Smithson: The Collected Writings*, U versity of California Press, Berkeley 1996.

Souza e Silva de A., *From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces of Hybri Spaces*, „Space and Culture" 2006, No. 9.

Souza e Silva de A., *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, prze A. Nacher, [w:] E. Rewers (red.), *Miasto w sztuce w sztuce – sztuka miasta*, Univer- sitas, Kraków 2010.

Spellman N., post na liście CRUMB, https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin? A2=ind04&L=new-media-curating&F=&S=&P=117048 [dostęp: 18.12.2012].

Stalker/Osservatorio Nomade, http://www.spatialagency.net/database/why/political/ stalkerosservatorio.nomade [dostęp: 20.02.2014].

Steinhauer J., *A Google Earth Perspective on Land Art*, Hyperallergic, http://hyperaller com/118058/a-google-earth-perspective-on-land-art/ [dostęp: 30.05.2014].

Swabey P., *Pachube opens the Internet of things to end users*, Information Age, 9.12. http://www.information-age.com/industry/start-ups/1678543/pachube-opens-the- internet-of-things-to-end-users [dostęp: 15.07.2015].

Şahin E., Çakmak M., Doğar M.R., Uğur E., Üçoluk G., *To afford or not to afford: A new formalization of affordances towards affordance based robot control*, „Adaptive Beh vior" 2007, Vol. 15, No. 4.

Taussig M., *Mimesis and Alterity. A Particular History of the Senses*, Routledge, New York–London 1993.

Terranova T., *Network Cultures. Politics for the Information Age*, Pluto Press, London

Thacker E., *Networks, Swarms, Multi tudes*, „CTHEORY", 18.05.2004, http://www. ctheory.net/articles.aspx?id=422 [dostęp: 20.06.2015].

Thielmann T., *Locative Media and Mediated Localities*, „Aether. Journal of Media Geo- graphy" 2010, III, Vol. 5A.

Thompson N., Independent Curators International (red.), *Experimental Geogra- phy. Radical Approaches to Landscape, Cartography and Urbanism*, Melville House Books, New York 2009.

Thrift N., *Non-Representational Theory. Space, Politics, Affect*, Routledge, London–Ne York 2008.

Thrift N., *Spatial Formations*, Sage, London–New Delhi 1996.

Thrift N., French S., *The automatic production of space*, „Transactions of the Institute British Geographers" 2002, Vol. 27, No. 3.

Thrower W.J.N., *Maps & Civilization. Cartography in Culture and Society*, The Univer- sity of Chicago Press, Chicago–London 1972.

Tiberghien G.A., *Land Art*, Princeton Architectural Press, New York 1995.

Toscano A., *The Theatre of Production. Philosophy and Individuation between Kant a Deleuze*, London 2006.

Transborder Immigrant Tool – Dubliners, http://vimeo.com/6108310 [dostęp: 15.12.2

Turnbull D., *Maps Are Territories: Science Is an Atlas: A Portfolio of Exhibits*, Universi- ty of Chicago Press, Chicago 1993.

Turnbull D., *Masons, Tricksters and Cartographers: Comparative Studies in the Socio*
of Scientific and Indigenous Knowledge, Routledge, London–New York 2003.
Turner A., *Introduction to Neogeography*, O'Reilly Media, 2007.
Tuters M., Varnelis K., *Beyond Locative Media. Giving Shape to the Internet of Things*
„Leonardo" 2006, Vol. 39, No. 4.
Tuters M., Varnelis K., *Beyond Locative Media*, „Networked Publics", blog Annenberg
Center for Communication, wersja online: http://networkedpublics.org/locative_me-
dia/beyond_locative_media [dostęp: 2.08.2008].
„Uwolnić mapy!" O projekcie OpenStreetMap (i nie tylko) rozmawiają Andrzej Zaboro
ki, Alek Tarkowski i Mirek Filiciak, „Kultura Popularna" 2010, nr 3–4 (29–30).
Varnelis K. (red.), *Networked Publics*, MIT Press, Cambridge–London 2008.
Viken A., *The History of Personal Digital Assistants 1980–2000*, „Agile Mobility. Net",
10.04.2009, http://agilemobility.net/2009/04/the-history-of-personal-digital-assi-
stants1/ [dostęp: 20.01.2014].
Wark M., *The Beach Beneath the Street. The Everyday Life and Glorious Times of the*
Situation ist International, Verso, London 2011.
Weibel P., *Od mediów mechanicznych do mediów społecznych* [w:] P. Celiński (red.),
Mindware, Warsztaty Kultury, Lublin 2012.
Weibel P., *Post-media Condition*, „Mute", 19.03.2012, http://www.metamute.org/edito
rial/lab/post-media-condition [dostęp: 15.06.2015].
Weiser M., *The Computer for the 21st Century*, „Scientific American" 1991, No. 3 (256).
Weiser M., *The World Is Not a Desktop*, „ACM Interactions" 1994, Vol. 1, No. 1.
Wilson S., *Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology*, MIT Press,
Cambridge–London 2002.
Wood D., *Map Art*, „Cartographic Perspectives" 2003, Vol. 45.
Wood D., *The fine line between mapping and map-making*, „Cartographica" 1993, Vo
30, No. 4.
Wójtowicz E., *W stronę ciemnej geografii (Was ist die befindlichkeit des landes?)*, „Ku
tura Popularna" 2010, 3–4 (29–30).
Xively, http://xively.com [dostęp: 20.11.2013].
Zeffiro A., *A location of one's own: A genealogy of locative media*, „Convergence. The
ternational Journal of Research Into New Media Technologies" 2012, 18 (3).
Zepke S., *Art as Abstract Machine Ontology. Ontology and Aesthetics in Deleuze and*
Guattari, Routledge, New York–London 2005.
Ziemke J., *Crisis Mapping: The Construction of a New Interdisciplinary Field?*, „Journal
of Map & Geography Libraries. Advances in Geospatial Information, Collections
& Archives" 2012, Vol. 8, No. 2.
Zweifel S., Steiner J., Stahlhut H. (red.), *In Girum Imus Nocte et Consumimur Igni – Th*
Situationist International (1957–1972), JRP/Ringier, Zurich 2006.

Dokumentacja prac artystycznych

New Media Curating Archive, https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A1=ind04&L=new-media-curating [dostęp: 20.12.2012].

***Transborder Immigrant Tool* (b.a.n.g. lab)**

Tactical Media Files, http://www.tacticalmediafiles.net/article.jsp?objectnumber=5236 [dostęp: 20.12.2013].

Aktualny opis projektu wraz z materiałami prasowymi, http://bang.transreal.org/transborder-immigrant-tool/ [dostęp: 14.01.2014].

Materiały archiwalne

http://web.archive.org/web/20120830062232/http://bang.calit2.net/tag/transborder-immigrant-tool/ [dostęp: 20.09.2015].

Blast Theory

strona domowa Blast Theory, http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-n

***AmsterdamREALTIME* (Waag Society)**

http://waag.org/en/node/321 [dostęp: 11.10.2012].

***MILK Project* (Esther Polak, Ieva Auzina)**

http://milkproject.net [dostęp: 11.06.2015].

***Feral Robotic Dogs* (Natalie Jeremijenko)**

http://www.nyu.edu/projects/xdesign/feralrobots/projectindex.html [dostęp: 28.03.20

***Preemptive Media: AIR* (Area's Immediate Reading)**

http://www.pm-air.net/index.php [dostęp: 28.03.2013].

The Resilients

http://libarynth.org/resilients/start [dostęp: 4.06.2013].

Stalker/Osservatorio Nomade

http://www.spatialagency.net/database/why/political/stalkerosservatorio.nomade [dostęp: 20.02.2014].

Indeks rzeczowy

34 North, 118 West 102, 118
A 21 Day Coast to Coast Walking Journey Japan 121
A Line in Australia 122
A Line in Bolivia 122
A Line in Himalayas 122
A Line in Ireland 122
A Line in Peru 122
A Line in Scotland 122
A Line Made by Walking England 121, 122
A Ten Mile Walk England 121
A Tour of the Monuments of Passaic 120, 126
afordancja (afordancje) 11, 16–18, 28, 32, 44, 63, 94, 182–191
AIR 156
Air Quality Egg 81–85, 157
algorytm 9, 15, 62, 74–78, 136, 138, 164, 182, 199
AmsterdamREALTIME 100, 101, 119, 121
ANT 16, 64, 87, 90, 92, 181, 195
antyspacer 131
API 157, 159–161, 166
Apple 105, 151, 160

b.a.n.g lab 87, 105–107
big data 139, 145–147, 163
Bio Mapping 114, 144, 155
Blast Theory 103, 104
Bluetooth 71, 93, 105, 136
Border Bumping 148
BorderXing 106
Boskoi.org 165

Can You See Me Now 103
Chihuaua, Mexico Desert Drawing 98
COBRA 133
Cosm 64, 81–83, 85
Crowdmap 153, 161, 163–166, 176
CRUMB 96, 108, 109, 112, 113
cyberkartografia 8, 11, 21, 150, 151, 172, 179
„cyfrowy cień” 117, 134–136, 139
„cyfrowy ślad” 71, 117, 133–136, 139

dane 12, 41, 62, 66, 75, 76, 81–83, 100, 134, 135, 138, 139, 144–146, 152, 155, 159, 167, 171, 172
derive 120, 121, 130
Drift 134
dryf 117, 118, 121, 130–138, 145, 147

Electronic Disturbance Theater 87, 106, 148

Feral Robotic Dogs 155
Folgen 101

Foursquare 137, 157, 160, 175
Frequency1550 101
Futuresonic 104, 112

Geo Cinema 99
geodemografia 146, 147
geografia humanistyczna 10, 15, 17, 20, 112, 139, 140, 170, 172
geolokalizacja 61, 113
geomedia 11, 62, 86, 87, 89, 117, 134, 135, 138, 150, 154, 186
geowizualizacja 13, 174
GIS 146, 152, 158, 172–174, 176
Global Positioning #4 98
Google 8, 62, 145, 151, 152, 158–162, 173–176
Google Earth 61, 125, 144, 152, 158, 173
Google Maps 61, 62, 125, 152, 153, 158, 163, 166, 173, 174, 176, 203
GPS 62, 67, 70, 80, 83, 93, 94, 96–103, 105, 106, 108, 109, 116, 118, 134, 135, 144, 145, 150, 152, 156, 166, 168, 174, 186, 203
Ground Mutation – Shoe Prints 121

Headmap Manifesto 110
Here, here and here 99
HRG 103

I Like Frank 103
Impressing Velocity (Mount Fuji) 98
Incidents of Mirror-Travel in Yucatan 127–129
internet rzeczy 8, 11, 14, 28, 32–34, 42, 43, 64, 70, 72, 81, 82, 109, 113, 157, 182, 183
indywiduacja 11, 14, 75, 193, 195–198, 200–202

Karosta 96, 99, 100
kartografia (kartografia krytyczna) 13, 14, 101, 121, 122, 131, 146, 150, 151, 163, 167, 169–171, 175–177
Keyhole 158
KeyStroke 100
KML 158, 159, 166
konceptualizm (konceptualna sztuka) 44, 46, 49, 123, 124

land art 14, 37, 53, 93, 98, 117–126, 128, 147, 165
letryzm (letrystyczna) 130, 132, 171
Location Piece no 5 123
Location Piece no 14 123
Locative Media Workshop 96, 99, 115
łączność bezprzewodowa 9, 14, 17, 33, 42, 48, 59, 61, 63, 67, 68, 70–79, 84, 87, 88, 92–94, 99, 105, 137, 151, 184, 190, 191, 199

magic box 97
mapa (mapowanie kryzysowe, mapowanie partycypacyjne, mapowanie 2.0) 15, 18, 22, 36, 44, 55, 82–86, 148–180, 183
mashup 158, 159, 173, 174, 176
media lokacyjne 11, 14, 32–34, 37, 40, 43, 44, 48, 53, 59, 62, 66, 69, 70, 72, 75, 86–116, 118, 119, 122, 133, 138, 144, 147–149, 157, 167, 191, 199
media lokalizacji 8, 11, 35, 61, 63, 69, 86–89, 90, 91, 93, 113, 114, 139, 185
mediacja 12, 16, 26, 27–34, 35, 47, 59, 63, 64, 69, 75, 123, 125, 138, 154, 178, 198, 199, 200
metastabilność 194, 201–203
MILK Project 93, 96, 99, 100, 168
Mobile Bristol 104

neogeografia 149, 151, 167, 170, 172, 173, 176, 179, 183

neokartografia 148, 151
nierepresentacjonistyczna teoria (teorie) 15–20, 22–27, 72, 75, 172, 176, 177, 186, 191, 204

obiekt 11, 17–20, 22, 37, 40, 41, 45, 47, 53, 59, 60, 63, 70, 74, 79–83, 89–91, 98, 101, 109, 117, 122–128, 134, 141, 143, 154, 157, 158, 169, 170, 177–179, 185, 187, 188, 191, 195–203
One Mile Long Drawing 121
OneTrees 155
ontogeneza 10, 29, 49, 58, 153, 179, 182, 195–197
Open Street Maps 160, 175

Pachube 64, 79, 81–83, 85
Panoramio 161–163
PDPal 101
performatywność (performatywny) 20–26, 30, 31, 43, 76, 84, 94, 95, 105, 112, 114, 137, 138, 148, 178, 179, 185, 189, 190, 197, 200
Pigeon Blog 156
postbiurkowa technologia komputerowa 14, 28, 30, 32, 33, 42, 61, 63, 64, 74, 110, 183, 190
postmedia (postmedium, postmedialna kondycja, postmedialność) 9, 14, 17, 33, 35–58, 60, 63, 67, 70, 79, 84, 85, 87, 117–119, 147, 162, 181, 199
praktyka przestrzenna (*spatial practice*) 76, 122–126, 132, 135, 138, 140–143, 146, 147, 168, 186, 187
Preemptive Media 156
Prix Ars Electronica 80, 103
przestrzenie reprezentowane (*representational spaces*) 140, 141
przestrzeń hybrydowa 8, 42, 43, 63, 68, 75, 103, 104, 157
przestrzeń konceptualna 140, 141
przestrzeń nasycona kodem (*code/space*) 9, 33, 75, 137
przestrzeń postrzegana 140
przestrzeń powiększona 67, 75
przestrzeń przeżywana 140, 141
pytkalny empiryzm 19, 63, 74, 75, 185, 191

Raqs Media Collective 169
reprezentacja 7, 12–15, 17, 22, 23, 27, 28, 30, 35, 36, 41, 48, 49, 51, 60, 63, 64, 120–123, 127–129, 135, 139, 141, 144, 151, 152, 168, 171, 177, 192, 193, 197, 204
reprezentacje przestrzeni (*representations of space*) 140
reprezentacjonizm (reprezentacjonistyczny paradygmat) 7, 9, 12–36, 41, 48, 49, 51, 59, 60, 63, 64, 71, 72, 91, 112, 117, 120–122, 127–129, 135, 139–142, 144, 151, 153, 154, 166, 168, 170, 173, 179, 192, 199
RFID 59, 66, 70, 72, 84, 93, 136, 190, 203
Rider Spoke 103
RIXC Center for New Media Culture 87, 96, 97, 99
Road Trip 101

satelita (satelitarna łączność) 51, 59, 71, 84, 102, 150, 151
sieć (sieciowość, sieciowe) 7, 8, 10–12, 14–20, 26–30, 32, 33, 35, 36, 40, 44, 48, 50, 57, 59, 61–63, 66, 72–76, 79, 83, 85–87, 90–93, 98, 102, 105, 106, 113, 117–119, 121, 128, 130, 134, 136, 138, 141, 145–151, 153, 154, 157–160, 162–164, 168, 170, 172–174, 178, 179, 181, 183, 184, 186, 190–193, 198, 200, 203, 204
Slow Angle Walk (Beckett Walk) 121
software 41, 60, 69, 75, 76, 108, 145, 153

Sound Mapping 99
Spiral Jetty 118, 126
Stalker/ON 120, 130, 131
Strata. A Geophotographic Fiction 126
sytuacjonizm (sytuacjonistyczny) 14, 34, 37, 93, 117, 118, 120, 121, 130, 131–134, 145, 147, 165, 171
sztuka mediów lokacyjnych 37, 93–109, 165

teoria aktora-sieci 16, 17, 21, 24, 30, 91, 92, 103, 133, 157, 168, 178, 181, 195
The Pilgrim's Way 121
The Urban Colonization and Orientation Gear, UCOG-144 98
This Way Brown 121
Trace 98
Transacciones / Fadaiat 107
Transborder Immigrant Tool 87, 106, 107, 114, 119, 148
transdukcja 11, 30, 75, 154, 192–199, 199–204

Ubicomp 11, 28, 32, 61, 63, 65–72, 79–86, 93, 110, 183, 185, 191
Uncle Roy Is All Around You 103
Ushahidi 161, 163, 164, 166, 175, 176

Waag Society 87, 95, 100, 101
Walking a Straight 10 Mile Line Forward and Back – Shooting Every Half Mile, Snowball Track 121–123
When Attitudes Becomes Form 123
Wi-Fi 63, 72, 77–79, 84, 93, 105, 136, 164, 203

Xively 64, 81

Yelp 137, 157
You Are Here: Information Drift 97
You Are Here: Museu 97

Indeks osobowy

Abela Joaquín Cuenca 161
Abrams Janet 98, 150, 156, 168
Abriszewski Krzysztof 16, 80, 92, 179
Adams Matt 104
Alberro Alexander 124
Althusser Louis 140
Altman Rick 36
Anaksymander 196
Anderson Ben 10, 15–18, 20, 153, 204
Andrejevic Mark 146
Apprich Clemens 39, 49, 51, 52, 56
Ardèvol Elisenda 112
Arthur Charles 160
Ashton Kevin 109
Auslander Philip 30
Austin John L. 21
Auzina Ieva 93, 99, 100, 168

Bachtin Michaił 18
Bakke Monika 156
Bal Mieke 150
Barad Karen 24, 28, 31
Baran Paul 73
Barnes Trevor J. 13
Barthélémy Jean-Hugues 194
Battelle John 160, 205
Batty Michael 151, 172–174
Baudrillard Jean 7, 12, 51, 55
Bearn Henry de 132
Beck Glenn 108
Belting Hans 20
Benjamin Walter 18, 46, 55
Bennet Bruce 92
Bennett Jane 19
Berardi Franco „Bifo” 50, 52–54
Bergson Henri 28–30, 32, 75, 181, 191, 193, 196, 201
Berlind David 159
Berry David M. 26, 145, 153
Berry Slater Josephine 39, 49, 51, 52, 56
Bhagat Alexis 170
Bieszczad Lilianna 21
Bińczyk Ewa 25
Bird Lawrence 88
Bishop Claire 121
Bleecker Julian 101, 115, 118
Blunt Alison 171
Bomba Radosław 73
Bonauro Tom 98
Boogaard Oscar van den 121
Borden Ed 82, 83
Borowski Mateusz 21, 30
Bose Jagadhir Chandra 88
Bourdieu Pierre 143
Bourriaud Nicolas 38
Boyd Danah 146
Braun Karl Ferdinand 88
Brea José Luis 38

Bridle James 26
Broeckmann Andreas 37, 38, 43, 47, 113
Broodthaers Marcel 44, 46
Brouwn Stanley 121
Brown John Seely 63
Brucker-Cohen Jonah 104, 210
Bryant Levi R. 11, 19
Bucholc Marta 150
Bunting Heath 106
Burszta Wojciech 150
Butler Judith 21, 23

Cadel Francesca 54
Çakmak Maya 185, 188
Camacho-Hübner Eduardo 179, 216
Cárdenas Micha 106, 107
Cardiff Janet 101
Careri Francesco 120, 122, 130, 131
Carrier David 45
Carroll Amy Sara 106, 107
Casey Edward S. 129
Castells Manuel 72
Castro Andrea di 98
Celiński Piotr 34, 35, 40, 41, 47, 62, 96, 154
Certeau Michel de 90, 137, 142
Chemero Anthony 184
Chmielecki Konrad 20
Chtcheglov Ivan 120, 130–132, 171
Chun Wendy Hui Kyong 72
Chyła Wojciech 111
Clancey William J. 189, 207
Clapshow Karel 54, 211
Clarke Roger 68, 128, 136, 137
Clough Patricia Ticineto 60
Coast Steve 174
Cohen Amy E. 24
Coley Rob 169
Combes Muriel 194, 200, 201, 203
Concord Andre 132
Costa Beatriz Noronha da 156
Coudry Nick 27
Crampton Jeremy W. 10, 158, 170, 171, 177
Crawford Kate 146
Crooks Andrew 151, 172–174
Cypryański Piotr 41

D'Ignazio Catherine 171
Dahou Mohamed 132
Dalton Craig M. 146
Dartel Michel van 26
De Marie Walter 121
Debord Guy-Ernest 130–132, 171
Deleuze Gilles 29, 32, 49, 50, 53, 113, 136, 181, 191, 193, 194, 196, 201, 202, 204
Delwiche Aaron 163
Derra Aleksandra 16, 206, 213
Derrida Jacques 28
Diebner Hans H. 22
Dieter Michael 26
Dodge Martin 10, 75, 76, 117, 134, 136, 137, 146, 151, 167, 176–178, 194
Doğar Mehmet R. 185, 188
Dominguez Ricardo 88, 106, 108, 148
Dosse François 50
Dourish Paul 65
Dudareva Liva 96
Duncan James S. 13
Dziamski Grzegorz 36, 45, 123

Eisnor Di-Ann 173
Ekman Ulrik 64, 184
Eliasson Oliafur 183
Erdelyi Peter 19
Essen Rob van 152

Farman Jason 102
Fihlani Pumza 166
Filliou Robert 147

Fillon Jacques 132
Fischer Gerhard 104
Flam Jack 126, 127
Foucault Michel 39, 143
Fourier Charles 77
Franzoni Chiara 84
Freedberg David 20
French Shaun 60
Fried Michael 119, 127, 128
Fuchs Christian 138
Fujihata Masaki 98
Fuller Matthew 76
Fulton Hamish 119, 121–123, 125, 128, 147
Furstenau Marc 92

Galloway Anne 96, 104, 109, 202
Galloway Alexander R. 73, 202
Garcia C. 108
Gartner Georg 151
Gaye Lalya 104
Gerlitz Carolin 138
Giaccardi Elisa 104
Gibin Maurizio 151, 172–174
Gibson James Jerome 11, 12, 18, 32, 34, 182–189, 191, 192
Gilchrist Jim 108
Gilles Ivain zob. Chtcheglov Ivan
Gitelman Lisa 35, 36, 91
Glassman Mark 155
Goddard Michael 52, 59
Godlewski Grzegorz 13
Gombrich Ernst 186, 187
Gomes Pete 99
Goodman Elizabeth 104
Gordon Eric 151, 159
Gore Al 173
Graham Beryl 108, 113
Graham Dan 46
Gramsci Antonio 52
Greenberg Clement 36, 44, 45, 128
Greenfield Adam 28, 67–69, 100
Grossberg Lawrence 149
Gruffudd Pyrs 171
Grzeliński Adam 74
Guattari Félix 36, 38, 39, 43, 49, 50–57, 60, 79, 84, 162
Guchet Xavier 195

Hall Peter 98, 150, 156, 168
Hansen Mark B.N. 46, 60, 61, 183, 184, 194
Haque Usman 64, 79, 81
Haraway Donna 155
Hardt Michael 194
Harley John Brian 13, 177
Harman Graham 19
Harrison Paul 10, 15–18, 20, 153, 204
Hart John 201
Harvey David 140, 177
Heft Harry 185, 188
Hegel Georg Wilhelm Friedrich 140
Heidegger Martin 28
Heizer Michael 123
Helmond Anne 138
Hemment Drew 108, 112–116
Henderson Jennifer Jacobs 163
Hendricks Vincent F. 195
Herer Michał 136, 193
Hight Jeremy 102, 103, 118
Hill Dan 104
Hoelzl Ingrid 8, 61
Holmes Brian 54, 168, 170
Holovaty Adrian 159
Holt Nancy 126
Hong Sungook 88
Horvath Imre 145
Hudson-Smith Andrew 151, 172–174
Huebler Douglas 123, 124
Hunter Duncan 107

Iles Anthony 39, 49, 51, 52, 56

James William 19, 24, 63, 74, 76, 185, 186
Jameson Fredric 149
Jay Martin 74
Jenkins Harold S. 185, 188, 189
Jeremijenko Natalie 155
Jeziński Marek 80
Joliveau Thierry 151
Jones Keith S. 184
Jones Peter Blundell 130
Jordan Joshua David 55
Jorn Asger 133, 171

Kaiser Phillip 125, 127
Kalnins Karlis 96
Kamińska Magdalena 111
Kant Immanuel 196
Kasprzak Michelle 26
Kay Alan 105
Kee Jeroen 100
Kember Sarah 12, 16, 19, 27–32, 35, 39, 60, 64, 70, 75, 91, 138, 157, 178, 181, 197, 198
Kędziora Piotr 111
Kinsey Cadence 49
Kita Barbara 194, 195
Kitchin Rob 10, 75, 76, 117, 134–137, 146, 151, 171, 176–178, 194
Kluszczyński Ryszard W. 34, 39, 84, 93, 95, 147
Knappett Carl 64
Knowlton Jeff 102, 115, 118
Koffka Kurt 188
Konończuk Elżbieta 13
Kosińska Marta 111
Kovats Steven 85
Krauss Rosalind E. 33, 37–39, 43–49, 79, 93, 119
Królak Sławomir 55
Krygier John 177
Kubler George 128
Kurgan Laura 97, 99, 102
Kwiatkowski Mateusz 132
Kwon Miwon 125, 127

Laderman Ukeles Mierle 126
Laing Richard D. 54
Lang Peter 130, 131
Lapenta Francesco 89
Lapoujade David 191, 192
Latour Bruno 14, 16, 19, 80, 87, 89–92, 178, 179, 195, 197
Lazzarato Maurizio 53, 55
Le Roux Ronan 201
Le-Phat Ho Sophie 106, 114
Lefebvre Henri 14, 87, 89, 90, 93, 112, 132, 133, 137–144, 186
Leopoldseder Hannes 165
Lerone Schultz Oliver 39, 49, 51, 52, 56
Leszczyńska Katarzyna 21
Lewin Kurt 188
Lewis Malcolm G. 13, 14
Lichty Patrick 108
Lim Yi Yong Charles 88
Lodge Oliver 88
Long Richard 119, 121–123, 125, 128, 147
Lozano-Hemmer Rafael 88
Luczys Piotr 13
Luhman Niklas 16
Lynch Kevin 149
Lyon David 136, 146

Mackenzie Adrian 63, 70–78, 88, 92, 93, 105, 154, 194, 197–200, 202
Maj Anna 96, 99
Malafouris Lambroso 63, 64, 72, 202
Malina Roger 55, 56, 79, 81, 84, 85, 155
Manchón Eduardo 161
Manovich Lev 37, 40–43, 60, 67–69, 75, 76, 152

Marclay Christian 47
Marconi Guglielmo 88
Marie Remi 8, 61
Marker Chris 126
Marody Mirosława 72
Maron Mikel 175
Marvin Carolyn 92
Marzec Wiktor 149
Massumi Brian 75, 194, 197
Matta-Clark Gordon 126
Maturana Humberto 18, 188
Mauss Marcel 143
May Jon 171
McDerby Mary 167
McLuhan Marshall 111
Mecchia Giuseppina 50, 54
Mehrmand Elle 106
Meier Patrick Philippe 163
Merkator Gerard (właśc. Gerhard Kremer) 107, 170
Merrifield Andy 141
Michaels Claire F. 184
Miller George Bures 101
Millon Jérôme 198
Milton Richard 151, 172–174
Mirzoeff Nicholas 20, 61
Mitchell William J. Thomas 16, 20, 36, 190
Mogel Lize 170
Morris Robert 37
Mott Iain 99
Muller Nat 26
Munster Anna 73, 74
Munz Thomas 85

Nacher Anna 23, 57, 62, 68, 81, 95, 104, 107, 111, 114, 144, 151, 154, 158, 163, 165, 166, 173, 176
Nauman Bruce 47, 121
Negri Antonio 194
Nelson Cary 149
Nicholson-Smith Donald 90, 141
Nietzsche Friedrich Wilhelm 140, 196
Nieuwenhuys Constant 133
Niewiadomski Andrzej 13
Nold Christian 114, 144, 145, 155
Noll Udo 176
Norman Donald 182, 183
Norrby Peder 160
Norvell Patricia 124, 205
November Valérie 179
Nsehe Mfonobong 161

O'Reilly Rachel 26
O'Rourke Karen 98
Ogborn Miles 171
Okolloh Ory 161
Oliver Julian 148
Olsen Jan Kyrre Berg 195
Oosterom Peter van 152, 209
Oppenheim Dennis 121, 123
Oury Jean 54

Paglen Trevor 169
Paterson Scott 101
Paul Christiane 88, 99
Pedersen Stig Andur 195
Peirce Charles Sanders 176, 196
Peljhan Marc 88, 98
Penny Simon 64, 70
Perkins Chris 10, 151, 176–178
Perloff Marjorie 127, 129
Petrescu Doina 130
Pickering Andrew 21–24, 26, 177, 202
Pickles John 177, 178
Pidder David 171
Piotrowski Igor 13
Pitrus Andrzej 104
Platon 10
Płaza Maciej 149

Polak Esther 93, 99, 100, 168
Pope Simone 133
Popow Aleksander 88
Prada Juan Martín 96
Prahladka Piyush 62

Quaranta Domenico 39, 47

Rademacher Paul 158
Rana Sanjay 151
Randolph John 98
Rapoport Evan 161
Raszewski Marc 99
Reed Edward S. 184, 187, 189
Rejniak-Majewska Agnieszka 74
Renfrew Colin 63, 64, 72, 202
Rewers Ewa 68
Reynolds Ann 119, 126
Robinson Arthur 170, 176
Rode Dagmara 34
Rolnik Suely 54–56
Romit Lorenzo 130
Ross Kristin 133
Rothrock Kevin 80
Rueb Teri 98, 134, 148
Ruscha Ed 46
Russell Ben 100, 110, 111, 113
Rybicka Elżbieta 13, 149

Şahin Erol 185, 188
Salter Chris 22, 24
Sample Mark 102
San Cornelio Gemma 112
Saper Craig J. 147
Sauermann Henry 84
Schilling Chelsea 108
Schoenberger Chana R. 109
Scholz Trebor 138
Schöpf Christine 165
Schum Gerry 122
Sebti Alya 51
Shankland Stephen 162
Shannon Claude 170
Shapiro Gary 126, 128, 129
Shaviro Steven 19, 72
Sheed Rosemary 54
Shepard Mark 67, 80, 100
Silva Luiz Inácio Lula da 57
Simondon Gilbert 10–12, 20, 30, 33, 75, 76, 154, 183, 192–203
Składanek Marcin 104, 110
Skowronek Katarzyna 21
Slater Howard 56
Smite Rasa 96, 97, 99
Smith David 144
Smith Phil 131
Smith Tony 119, 120, 128
Smithson Robert 37, 46, 118–120, 123, 125–129, 147
Smits Raitis 96
Soja Edward 140
Sosnin Jim 99
Souza e Silva Adriana de 68, 103, 151, 159
Spellman Naomi 102, 113, 118
Srnicek Nick 19
Stahlhut Heinz 120, 130
Stalbaum Brett 106
Staram Patrick 132
Steiner Juri 120, 130
Steinhauer Jillian 125
Stengers Isabelle 194
Stenton Phil 104
Stiegler Bernard 28, 194, 198
Stivale Charles J. 50
Stocker Gerfried 165
Sugiera Małgorzata 21, 30
Swabey Pete 82
Szeemann Harald 123

Śpik-Dziamska Maria 45

Taussig Michael 18
Teran Michelle 101
Terranova Tiziana 55, 72, 138
Tesla Nicola 88
Thacker Eugene 73
Thatcher Jim 146
Therrien James 161
Thiel-Jańczuk Katarzyna 90
Thielmann Tristan 61, 162
Thompson Nato 169
Thrift Nigel 17–19, 29, 60, 153, 171, 203
Thrower Norman J.W. 13, 107
Tiberghien Gilles A. 119
Tien Wei Woon 88
Till Jeremy 130
Tomb Bruce 98
Toscano Alberto 194, 196
Turnbull David 14
Turner Andrew 151
Turner Martin 167
Turner Victor 21
Tuters Marc 96, 99, 104, 109, 113
Twemlow Alice 156

Üçoluk Gokturk 185, 188
Uğur Emre 185, 188

van Dijck José 73
Varela Francisco 18, 24, 188
Varnelis Kazys 73, 99, 104, 109, 113
Vermeer Jan 170
Vicente José Luis de 26
Viken Alexander 105
Virno Paolo 194
Visscher Claes Jansz 170
Viterbi Andrew James 78

Wark McKenzie 130
Wawrzonkowski Krzysztof 74
Weibel Peter 41–43, 47, 60
Weiser Mark 59, 63, 65, 67, 109, 110
Whitehead Alfred 19, 193
Wiener Chet 53
Wilk Eugeniusz 151
Wilson Jason 173
Wilson Stephen 97, 98
Wittman Emily 53
Witwicki Władysław 10
Wollensak Andrea 98, 99
Wolman Gil J. 132
Wood Denis 171, 177
Wood Jeremy 99
Woodfield Richard 186
Woodward David 13, 14
Wójtowicz Ewa 167
Wygotski Lew 18

Załuski Tomasz 114
Zaremba Łukasz 16
Zeffiro Andrea 97, 115, 220
Zeidler-Janiszewska Anna 150
Zenon z Elei 196
Zepke Stephen 50
Ziemke Jen 163
Zukow Marina 101
Zweifel Stefan 120, 130
Zysiak Agata 149

Żylińska Joanna 12, 16, 19, 27–32, 35, 39, 60, 64, 70, 75, 91, 138, 157, 178, 181, 197, 199

R E D A K T O R P R O W A D Z Ą C Y
Mirosław Ruszkiewicz

A D I U S T A C J A
Halina Hoffman

K O R E K T A
Madalena Jankosz

S K Ł A D I Ł A M A N I E
Marta Jaszczuk

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego
Redakcja: ul. Michałowskiego 9/2, 31-126 Kraków
tel. 12-663-23-80, 12-663-23-82, fax 12-663-23-83